

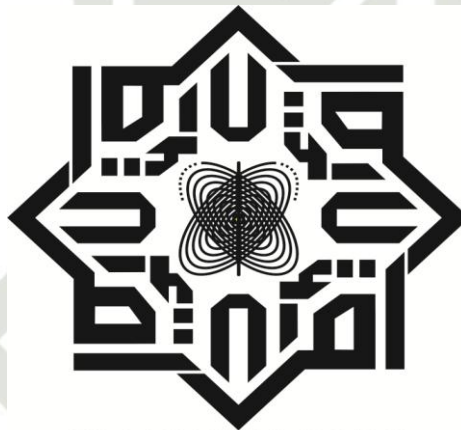


Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



**PENGARUH PENGGUNAAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF
KARTU HURUF UNTUK MENINGKATKAN KECERDASAN
BERBAHASA BAGI ANAK USIA DINI KELOMPOK B TK
AL-IKHLAS KECAMATAN HARAU KABUPATEN
LIMA PULUH KOTA**



UIN SUSKA RIAU

OLEH:

MELATI FAJRIAH

NIM: 11719200812

UIN SUSKA RIAU

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU
1442 H / 2021 M**



**PENGARUH PENGGUNAAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF
KARTU HURUF UNTUK MENINGKATKAN KECERDASAN
BERBAHASA BAGI ANAK USIA DINI KELOMPOK B TK
AL-IKHLAS KECAMATAN HARAUKABUPATEN
LIMA PULUH KOTA**

Skripsi

Diajukan untuk memperoleh gelar
sarjana pendidikan (S.Pd)



UIN SUSKA RIAU

OLEH:

MELATI FAJRIAH

NIM: 11719200812

**JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU
1442 H / 2021 M**

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul *Pengaruh Penggunaan Alat Permainan Edukatif Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Kecerdasan Berbahasa Bagi Anak Usia Dini Kelompok B Tk Al-Ikhlas Kecamatan Haraukabupaten Lima Puluh Kotayang* ditulis oleh Melati Fajriah, NIM. 11719200812 dapat diterima dan disetujui untuk diajukan dalam sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Pekanbaru, Dzulqa'idah 1442
Juni 2021

Menyetujui,

Ketua Jurusan PIAUD

Pembimbing

Dr. Hj Nurhasanah Bakhtiar, M. Ag

Fatimah Depi Susanty Harahap, S. Pd.I., M.A

UIN SUSKA RIAU

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



PENGESAHAN

Skripsi dengan judul *Pengaruh Penggunaan Alat Permainan Edukatif Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Kecerdasan Berbahasa Bagi Anak Usia Dini Kelompok B Tk Al-Ikhlas Kecamatan Haraukabupaten Lima Puluh Kota* yang ditulis oleh Melati Fajriah, NIM. 11719200812 telah diujikan dalam sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau pada tanggal 27 Zuhijah 1442 H / 6 Agustus 2021 M. Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu syarat memperoleh Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

Pekanbaru, 27 Zulhijah 1442
6 Agustus 2021

Mengesahkan
Sidang Munaqasyah

Penguji I

(Dr. Hj. Nurhasanah Bakhtiar, M. Ag.)

Penguji II

(Heldanita, M. Pd.)

Penguji III

(Nurhayati, S. Pd.I, M. Pd.)

Penguji IV

(Dr. H. Arbi, M. Si.)



Dekan

Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Dr. H. Kadar M. Ag.

NIP. 19650521 199402 1 001

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PENGHARGAAN



Puji syukur Alhamdulillah, penulis ucapkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat beserta salam penulis kirimkan kepada junjungan alam Nabi Muhammad SAW yang telah membawa umat manusia dari alam jahiliyah menuju alam yang penuh cahaya keimanan dan ilmu pengetahuan.

Skripsi dengan judul ***“Pengaruh Penggunaan Alat Permainan Edukatif Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Kecerdasan Berbahasa Anak Usia Dini Kelompok B TK Al-Ikhlas Kecamatan Harau Kabupaten Lima Puluh Kota”***, merupakan hasil karya ilmiah yang ditulis untuk memenuhi salah satu persyaratan mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang tidak terhingga kepada semua pihak yang telah membantu penulis dalam kelancaran penulisan skripsi ini yang berupa dorongan moril dan materil. Penulis menyadari dalam menyelesaikan skripsi ini banyak bantuan dari berbagai pihak yang telah memberikan motivasi dan do'a kepada penulis. Terutama keluarga besar penulis, khususnya yang penulis cintai dan sayangi sepanjang hayat yaitu Kedua Orang Tua Peneliti yang mendo'akan, berjuang dan memberikan kasih sayang kepada penulis. Selain itu pada kesempatan ini penulis juga ingin menyatakan dengan penuh hormat ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. Hairunas, M. Ag Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Dr. Hj. Helmiati, M. Ag, selaku Wakil Rektor I, Dr. H. Mas'ud Zein, M. Pd., selaku Wakil Rektor II dan Edi Erwan, S. Pt., M. Sc., Ph.D.,



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1. selaku Wakil Rektor III beserta seluruh Staf Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
2. Dr. Kadar, S.Ag., M.Ag., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Dr. H. Zarkasih, M.A., selaku Wakil Dekan I, Dr. Zubaidah Amir MZ, S.Pd., M.Pd., selaku Wakil Dekan II dan Dr. Amirah Diniaty, M. Pd.Kons., selaku Wakil Dekan III beserta seluruh Staf Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau.
3. Dr. Hj. Nurhasanah Bakhtiar, M.Ag., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Nurkamelia Mukhtar. AH, M. Pd, selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
4. Dra. Hj. Sariah, M. Pd., selaku Penasehat Akademik.
5. Fatimah Depi Susanty Harahap, S.Pd.I., M.A., selaku dosen pembimbing yang senantiasa memberikan bimbingan dan arahan kepada peneliti.
6. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau yang telah menyampaikan dan memberikan ilmu pengetahuannya serta informasi sehingga memperkaya pengetahuan penulis.
7. Keluarga besar Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang namanya tidak dapat penulis cantumkan satu per satu dan alhamdulillah UIN Suska Riau.
8. Seluruh teman-teman di Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang telah memberikan motivasi selama kuliah di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

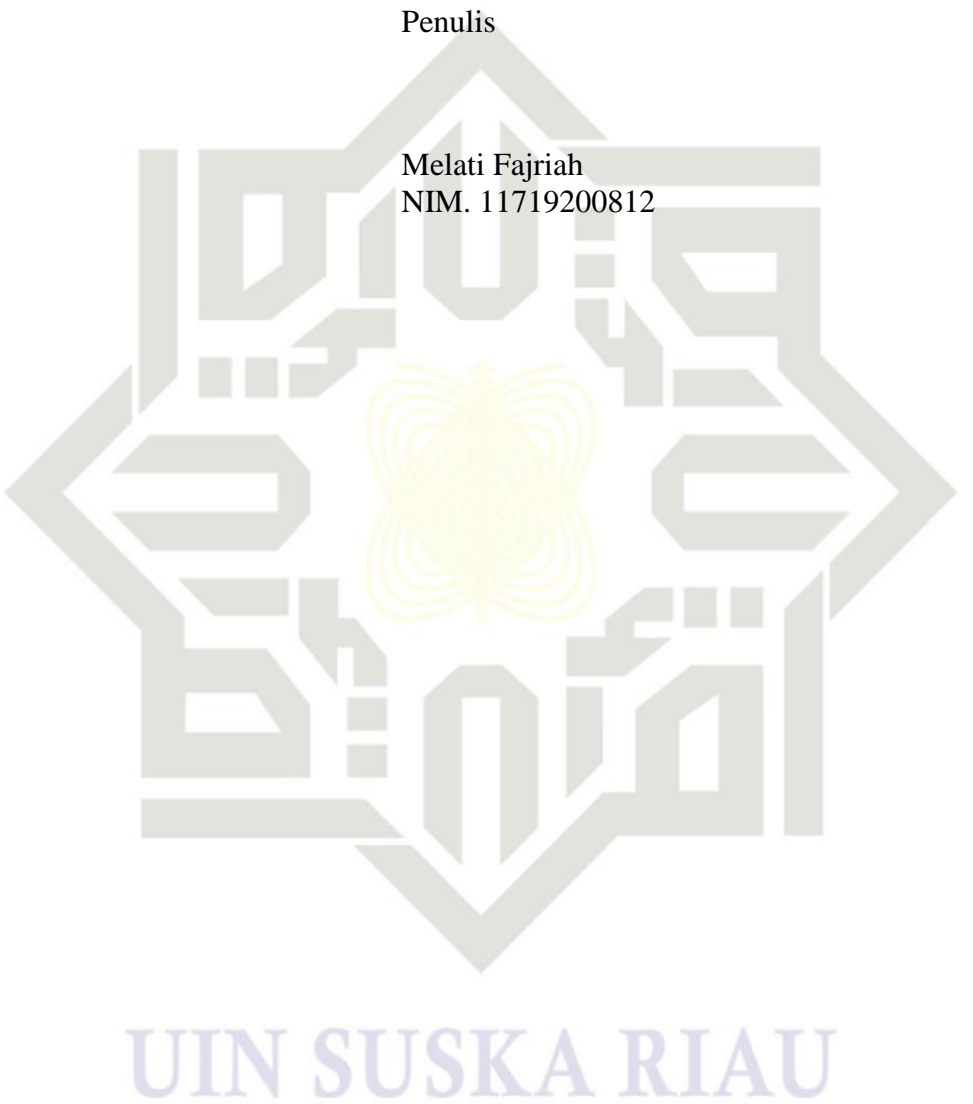
UIN SUSKA RIAU



Akhirnya penulis berharap semoga amal baik dari semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini mendapat balasan pahala dari rahmat Allah SWT. Semoga apa yang telah ditulis dalam skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak. *Amin ya Rabbal 'Alamin.*

Penulis

Melati Fajriah
NIM. 11719200812



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ABSTRAK

Melati Fajriah, (2021) : Pengaruh Alat Permainan Edukatif Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Kecerdasan Berbahasa Bagi Anak Usia Dini Kelompok B Tk Al-Ikhlas Kecamatan Harau kabupaten Lima Puluh Kota

Penelitian *Quasi Eksperimen* bertujuan untuk mengetahui pengaruh alat permainan edukatif kartu huruf untuk meningkatkan kecerdasan berbahasa bagi anak usia dini kelompok B TK Al-Ikhlas Kecamatan Harau Kabupaten Lima Puluh Kota. Subjek penelitian adalah anak TK Al-Ikhlas Kecamatan Harau Kabupaten Lima Puluh Kota yang berjumlah 32 anak. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan *pretest dan posttest control grup design* dengan T-test memiliki rumus $t_{hitung} > t_{tabel}$ jika t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan hasil kelas eksperimen diperoleh T_{hitung} 37,460 dan T_{tabel} 1,753 dengan $N=16$ maka $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($37,460 > 1,753$). Maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Pada kelas kontrol didapatkan t_{hitung} 6,226 dan t_{tabel} 1,753 dengan $N= 16$ maka $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($6,226 > 1,753$). Maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dan dapat disimpulkan perbandingan t_{hitung} kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah $37,460=6,226$, jadi kelas eksperimen mempunyai t_{hitung} lebih besar dari pada kelas kontrol. Maka dapat disimpulkan pengaruh alat permainan edukatif kartu huruf dapat meningkatkan kecerdasan berbahasa bagi anak usia dini kelompok B TK Al-Ikhlas Kecamatan Harau Kabupaten Lima Puluh Kota.

Kata kunci : Pengaruh Alat Permainan Edukatif Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Kecerdasan Berbahasa

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ABSTRACT

Melati Fajriah, (2021): The Effect of Letter Card Educational Game Tool in Increasing Language Intelligence of Early Childhood at B Group of Al-Ikhlas Kindergarten, Harau District, Lima Puluh Kota Regency

This was a quasi-experimental research with pretest and posttest control group design, and this research aimed at knowing the effect of letter card educational game tool in increasing language intelligence of early childhood at B Group of Al-Ikhlas Kindergarten, Harau District, Lima Puluh Kota Regency. The subjects of this research were 32 students at Al-Ikhlas Kindergarten, Harau District, Lima Puluh Kota Regency. Observation and documentation were the techniques of collecting data. The technique of analyzing data was t-test, and the formula showed that H_0 was rejected and H_a was accepted, if t_{observed} was higher than t_{table} . Based on the result of experimental group, t_{observed} was 37.460, t_{table} was 1.753, and N was 16, so t_{observed} was higher than t_{table} ($37.460 > 1.753$). H_0 was rejected and H_a was accepted. In control group, t_{observed} was 6.226, t_{table} was 1.753, and N was 16, so t_{observed} was higher than t_{table} ($6.226 > 1.753$). H_0 was rejected and H_a was accepted. It could be concluded that the comparison of experimental and control group t_{observed} was 37.460:6.226, so t_{observed} of experimental group was higher than the control group. It could be concluded that letter card educational game tool could increase language intelligence of early childhood at B Group of Al-Ikhlas Kindergarten, Harau District, Lima Puluh Kota Regency.

Keywords: The Effect of Letter Card Educational Game Tool in Increasing Language Intelligence

ملخص

ميلاتي فجرية، (٢٠٢١): أثر أداة اللعب التربوي بطاقة الأحرف لترقية الذكاء اللغوي لدى أطفال مجموعة "ب" بروضة الأطفال الإخلاص في مديرية هاراو بمنطقة ليما فولوه كوتا

شبه بحث تجريبي يهدف إلى معرفة أثر أداة اللعب التربوي بطاقة الأحرف لترقية الذكاء اللغوي لدى أطفال مجموعة "ب" بروضة الأطفال الإخلاص في مديرية هاراو بمنطقة ليما فولوه كوتا. وأفراده أطفال يتعلمون بروضة الأطفال الإخلاص في مديرية هاراو بمنطقة ليما فولوه كوتا وعددهم ٣٢ طفلاً. وتقنية جمع بياناته ملاحظة وتوثيق. وتقنية تحليل بياناته باستخدام تصميم المجموعة الضابطة للاختبار القبلي والبعدي باختبار T، وله صيغة $t_{\text{حساب}} < t_{\text{جدول}}$ وإذا كان $t_{\text{حساب}}$ أعلى من $t_{\text{جدول}}$ فردت الفرضية المبدئية وقبلت الفرضية البديلة. وبناء على نتيجة الفصل التجريبي عرف بأن $t_{\text{حساب}} < 37,460$ و $t_{\text{جدول}} 1,753$ مع $N=16$ فيكون $t_{\text{حساب}} < t_{\text{جدول}} (37,460 < 1,753)$. والفرضية المبدئية مردودة والفرضية البديلة مقبولة. وفي الفصل الضبطي تم الحصول على أن $t_{\text{حساب}} 6,226$ و $t_{\text{جدول}} 1,753$ مع $N=16$ فيكون $t_{\text{حساب}} < t_{\text{جدول}} (6,226 < 1,753)$. والفرضية المبدئية مردودة والفرضية البديلة مقبولة. فاستنتج بأن المقارنة بين $t_{\text{حساب}}$ للفصل التجريبي والفصل الضبطي $37,460 = 6,226$ ، فت $t_{\text{حساب}}$ للفصل التجريبي أعلى من الفصل الضبطي. وبناء على ما سبق استنتج أن أداة اللعب التربوي بطاقة الأحرف ترقّي الذكاء اللغوي لدى أطفال مجموعة "ب" بروضة الأطفال الإخلاص في مديرية هاراو بمنطقة ليما فولوه كوتا.

الكلمات الأساسية: أثر أداة اللعب التربوي بطاقة الأحرف لترقية الذكاء اللغوي.

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN	i
PENGHARGAAN	iii
ABSTRAK BAHASA INDONESIA	iv
ABSTRAK BAHASA INGGRIS	v
ABSTRAK BAHASA ARAB	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Penegasan Istilah	5
C. Permasalahan Penelitian.....	5
D. Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian	6
 BAB II KAJIAN TEORITIS	
A. Alat Permainan Edukatif	9
1. Pengertian Alat Permainan Edukatif	9
2. Ciri-ciri Alat Permainan Edukatif	10
3. Tujuan Alat Permainan Edukatif	12
4. Manfaat Alat Permainan Edukatif Untuk Anak	12



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

B. Kartu Huruf.....	13
1. Pengertian Kartu Huruf	13
2. Cara Pembuatan APE Kartu Huruf.....	13
3. Kelebihan dan Kekuranga APE Kartu Huruf	14
4. Langkah-langkah Menggunakan APE Kartu Huruf	14
5. Manfaat APE Kartu Huruf.....	15
6. Fungsi APE Kartu Huruf	15
C. Kecerdasan Bahasa	16
1. Pengertian Kecerdasan Bahasa.....	16
2. Ciri-ciri Anak Dengan Kecerdasan Bahasa	18
3. Cara Pengembangan Kecerdasan Bahasa Anak Usia Dini.....	19
D. Pengertian Anak Usia Dini.....	20
E. Konsep Operasional.....	22
F. Penelitian Relevan.....	23

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian	27
B. Subjek dan Objek Penelitian.....	27
C. Tempat dan Waktu Penelitian.....	28
D. Populasi dan Sampel	28
E. Teknik Pengumpulan Data.....	29
F. Teknik Analisis Data.....	30

BAB IV PENYAJIAN DAN HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Umum Lokasi Penelitian.....	31
--	----

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

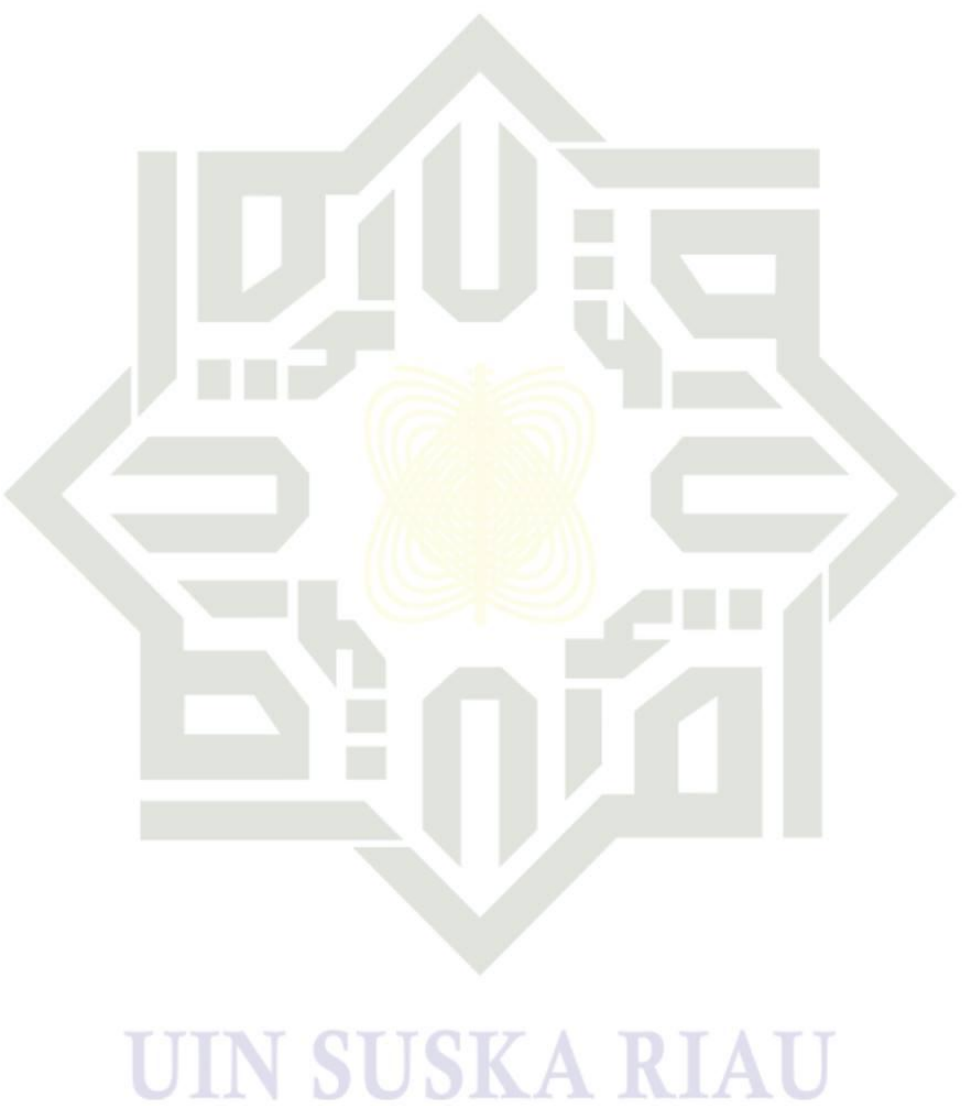
1. Profil Singkat TK Al Ikhlas.....	31
2. Visi Dan Misi TK Al-Ikhlas	31
B. Penyajian Data	36
C. Data Perlakuan Alat Permainan Edukatif Kartu Huruf Anak Kelompok Di TK Al-Ikhlas saat diberi treatment	42
D. Hasil Penelitian.....	49
1. Gambaran Umum Perkembangan Kecerdasan Berbahasa Anak Kelompok B TK Al-Ikhlas Sesudah diberi Perlakuan (<i>posttest</i>).....	49
2. Perbandingan Data Pretest dan Postest	55
E. Analisis Data.....	58
1. Uji Linearitas	58
2. Uji Homogenitas.....	59
3. Uji Normalitas	60
4. Uji Hipotesis	60
5. Uji N Gain	63
F. Pembahasan Hasil Penelitian	64
1. Perkembangan Kecerdasan Bahasa Anak Sebelum diberikan Perlakuan (<i>pretest</i>)	65
2. Perkembangan Kecerdasan Bahasa Anak Sesudah diberikan Perlakuan (<i>posttest</i>).....	67
3. Pengaruh Penggunaan Alat Permainan Edukatif Kartu Huruf untuk Meningkatkan Kecerdasan Berbahasa bagi Anak Usia Dini TKAl-Ikhlas	70

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan.....	72
B. Saran	72

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR TABEL

Tabel III.1	Kelas Sampel	27
Tabel IV.1	Data Tenaga pendidik Tk Al-Ikhlas	33
Tabel IV.2	Gambaran Umum Perkembangan Kecerdasan Berbahasa Anak Kelompok B TK Al-ikhlas <i>Pretest</i> Pada Kelas Eksperimen	36
Tabel IV.3	Perkembangan Kecerdasan Berbahasa Anak Kelompok B TK Al-Ikhlas Sebelum Perlakuan (<i>Pretest</i>) Kelas Eksperimen	37
Tabel IV.4	Gambaran Umum Perkembangan Kecerdasan Berbahasa Anak Kelompok B TK Al-Ikhlas <i>pretest</i> Kelas Kontrol	38
Tabel IV.5	Perkembangan Kecerdasan Berbahasa Anak Kelompok B TK Al-Ikhlas Sebelum Perlakuan (<i>Pretest</i>) Kelas Kontrol	39
Tabel IV.6	Rekapitulasi Perkembangan Kecerdasan Berbahasa Anak Kelompok B TK Al-Ikhlas Sebelum Perlakuan (<i>pretest</i>) Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	40
Tabel IV.7	Hasil Observasi Treatment pertama	42
Tabel IV.8	Hasil Observasi Treatment Kedua	44
Tabel IV.9	Hasil Observasi Treatment Ketiga	45
Tabel IV.10	Hasil Observasi Treatment Keempat	47
Tabel IV.11	Rekapitulasi Hasil Observasi Penggunaan Alat Permainan Edukatif Kartu Huruf Kelompok B TK Al-Ikhlas	48
Tabel IV.12	Gambaran Umum Perkembangan Kecerdasan Berbahasa Anak Kelompok B TK Al-Ikhlas <i>posttest</i> Pada Kelas Eksperimen	49
Tabel IV.13	Perkembangan Kecerdasan Berbahasa Anak Kelompok B TK Al-Ikhlas Sesudah Perlakuan (<i>posttest</i>) Kelas Eksperimen	50



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel IV.14	Gambaran Umum Perkembangan Kecerdasan Berbahasa Anak Kelompok B TK Al-Ikhlas <i>posttest</i> Pada Kelas Kontrol	52
Tabel IV.15	Perkembangan Kecerdasan Berbahasa Anak Kelompok B TK Al-Ikhlas (<i>posttest</i>) Kelas Kontrol	53
Tabel IV.16	Rekapitulasi Perkembangan Kecerdasan Berbahasa Anak Kelompok B TK Al-Ikhlas Sesudah Perlakuan (<i>posttest</i>) Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	54
Tabel IV.17	Rekapitulasi Perkembangan Kecerdasan Berbahasa Anak Sebelum dan Sesudah Diberikan Perlakuan Alat Permainan Edukatif Kartu Huruf TK Al-Ikhlas Pada Kelas Eksperimen	56
Tabel IV.18	Rekapitulasi Perkembangan Kecerdasan Berbahasa Anak <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Tanpa Menggunakan Alat Permainan Edukatif Kartu Huruf TK Al-Ikhlas Pada Kelas Kontrol	57
Tabel IV.19	Uji Linearitas	58
Tabel IV.20	Uji Homogenitas	59
Tabel IV.21	Uji Normalitas	60
Tabel IV.22	Uji <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Pada Kelas Eksperimen	61
Tabel IV.23	Uji <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	62

DAFTAR GAMBAR

Gambar IV.1	Diagram Perkembangan Kecerdasan Berbahasa Anak TK Al-Ikhlas Sebelum Perlakuan (<i>Pretest</i>) Kelas Eksperimen	38
Gambar IV.2	Diagram Perkembangan Kecerdasan Berbahasa Anak Sebelum Perlakuan (<i>pretest</i>) Kelas Kontrol	40
Gambar IV.3	Diagram Rekapitulasi Perkembangan Kecerdasan Berbahasa Anak Sebelum Perlakuan (<i>pretest</i>) Pada Kelas Ekperimen dan Kelas Kontrol	41
Gambar IV.4	Diagram Perkembangan Kecerdasan Berbahasa Anak TK Al-Ikhlas Sesudah Perlakuan (<i>postest</i>) Kelas Eksperimen	51
Gambar IV.5	Diagram Perkembangan Kecerdasan Berbahasa Anak TK Al-Ikhlas Sesudah Perlakuan (<i>postest</i>) Kelas Kontrol	54
Gambar IV.7	Diagram Rekapitulasi Bahasa Anak <i>Pretest</i> dan <i>Postest</i> Kelas Eksperimen	57
Gambar IV.8	Diagram Perkembangan Bahasa Anak <i>Pretest</i> dan <i>Postest</i> Kelas Kontrol	58

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Pedoman Observasi Variabel X dan Naskah Observasi Pengaruh

Metode Bercerita dengan Menggunakan Boneka Tangan (*Hand Puppet*) untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak Kelompok B Taman Kanak-Kanak Islam Terpadu Ibu Harapan Bengkalis.

Lampiran 2 : Pedoman Observasi Variabel Y dan Naskah Observasi Pengaruh

Metode Bercerita dengan Menggunakan Boneka Tangan (*Hand Puppet*) untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak Kelompok B Taman Kanak.

Lampiran 3 : Data *Pretest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Pada Anak Kelompok TK Al-Ikhlas

Lampiran 4 : Data *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Pada Anak Kelompok TK Al-Ikhlas

Lampiran 5 : Tabel Pengolahan Data *Pretest* Eksperimen dan *Pretest* Kontrol

Lampiran 6 : Uji Linearitas

Lampiran 7 : Uji Paired *Pretest* Eksperimen dan *Pretest* Kontrol

Lampiran 8 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian

Lampiran 9 : Dokumentasi

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak usia dini adalah anak yang baru dilahirkan sampai usia 6 tahun. Usia ini merupakan usia yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian anak. Di usia ini anak mengalami perkembangan yang pesat, oleh karena itu berilah anak stimulus-stimulus yang dapat merangsang pertumbuhan dan perkembangan pada anak. Masa ini ditandai oleh periode penting dalam kehidupan anak selanjutnya sampai akhir periode perkembangan.

Pendidikan anak usia dini memiliki peranan penting untuk mengembangkan kepribadian anak dan mempersiapkan mereka memasuki jenjang pendidikan selanjutnya. Meskipun demikian, PAUD sebenarnya lebih berorientasi pada optimalisasi fungsi perkembangan melalui kegiatan permainan.¹

Pendidikan anak usia dini, khususnya pada usia 5-6 tahun lebih menfokuskan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan, yang meliputi perkembangan fisik motorik kasar dan motorik halus, kecerdasan dalam berpikir (perkembangan kognitif), kecerdasan spiritual (perkembangan nilai agama dan moral), kecerdasan sosial emosional,

¹Zalyana, *Konsep Pembelajaran Pada Anak Usia Dini*, (Pekanbaru : Cahaya Firdaus , 2016) hlm.3



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Kecerdasan bahasa dan komunikasi sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini, dan sebaiknya kegiatan yang disediakan harus sesuai perkembangan dan kebutuhan setiap anak.²

Semua anak mempunyai hak untuk tumbuh, berkembang dan belajar disuatu pendidikan agar dapat mengembangkan kemampuan yang dimilikinya. Mengingat kebutuhan tersebut maka seorang guru harus bisa memfasilitasi dan menstimulus tahapan dan kebutuhan setiap anak sehingga tujuan pendidikan dalam mengembangkan semua aspek perkembangan dan potensi yang dimiliki anak bisa tercapai.

Kartu huruf merupakan alat atau perlengkapan yang digunakan oleh seorang guru dalam mengajar yang berupa abjad-abjad yang dituliskan pada potongan-potongan suatu media, baik karton, kertas maupun papan tulis. Penggunaan kartu huruf ini sangat menarik perhatian anak dan sangat mudah digunakan dalam pengajaran untuk meningkatkan kemampuan membaca. Manfaat penggunaan kartu huruf adalah meningkatkan minat dalam belajar membaca, mudah dalam mengingat huruf, mudah dalam menjejak kata.

Kecerdasan bahasa merupakan kecerdasan dalam menggunakan kata secara efektif baik secara lisan maupun tulisan. Kecerdasan ini memiliki empat keterampilan, yaitu menyimak, membaca, menulis, dan berbicara. Anak yang mempunyai kecerdasan linguistik umumnya mampu membaca dan mengerti apa yang dibaca, mampu mendengar dengan baik dan

²Luluk Asmawati, *Pengelolaan Kegiatan Pengembangan Anak Usia Dini*, (Tangerang Selatan : Universitas Terbuka, 2017), hlm.16



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

memberikan tanggapan dalam komunikasi verbal, mampu menulis dan berbicara secara efektif dan memiliki perbendaharaan kata yang luas, menyukai puisi ataupun permainan kata.³

Bahasa pada hakikatnya adalah ucapan pikiran dan perasaan manusia secara teratur, yang mempergunakan bunyi sebagai alatnya. Dengan demikian melalui bahasa orang dapat saling bertegur sapa, saling bertukar pikiran untuk memenuhi kebutuhannya. Hal ini juga terjadi pada anak-anak. Anak juga membutuhkan orang lain untuk mengungkapkan isi hati atau pikirannya melalui bahasa.

Salah satu cara untuk mengembangkan kemampuan bahasa untuk anak usia dini adalah membaca. Membaca merupakan proses merekonstruksi makna dari bahan-bahan cetak. Definisi ini menyiratkan makna bahwa membaca bukan hanya sekedar mengubah lambang menjadi bunyi dan mengubah bunyi menjadi makna, melainkan lebih ke proses pemetikan informasi atau makna sesuai dengan informasi atau makna yang diusung penulisnya.⁴

Membaca akan menambah pengetahuan dan wawasan yang luas dan akan membuat anak lebih gampang dalam belajar. Anak yang memiliki kemampuan membaca akan memiliki percaya diri dan penuh semangat. Oleh sebab itu kemampuan untuk membaca bisa diterapkan semenjak anak memasuki TK dengan berdasarkan tahapan perkembangannya. Akan tetapi di TK masih menjumpai anak yang belum bisa mengenal huruf dan membedakan huruf sehingga belum bisa mengatur huruf menjadi sebuah kata.

³Lilis Madyawati, *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak*, (Jakarta: Kencana, 2016), hlm.23

⁴Yeti Mulyati, *Bahasa Indonesia*, (Jakarta : Universitas Terbuka, 2010), hlm.4.5



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Masalah tersebut cukup serius karena tuntunan dari orang tua yang menginginkan anaknya terutama yang memasuki kejenjang sekolah dasar untuk bisa membaca. Kegiatan pengenalan huruf kepada anak harus menggunakan pembelajaran yang menyenangkan, karena usia pada taman kanak-kanak masih memasuki dunia bermain sambil belajar.

Berdasarkan pengamatan saya selama melaksanakan program pengalaman di TK Al-Ikhlas Kecamatan Harau Kabupaten Lima Puluh Kota kurang mengetahui bentuk-bentuk huruf, dalam setiap pembelajaran menulis huruf selalu terbalik penulisan dan tertukar contohnya antara huruf b dan d, ketika menyebutkan huruf masih sering salah, sehingga ketika disuruh menulis nama sendiri masih sering terbalik dan salah, pada saat belajar membaca mereka juga masih salah dan terbalik ketika mengeja huruf tersebut.

Berdasarkan dengan keadaan tersebut dalam rangka untuk mencapai hasil yang baik dalam menambah kemampuan bahasa anak khususnya dalam pengenalan huruf. Peneliti mencoba menggunakan alat permainan edukatif kartu huruf dengan harapan dapat membuat anak mengenal dan membedakan huruf. Dengan menerapkan permainan kartu huruf dalam pembelajaran anak dapat belajar aktif, menggembirakan sehingga kemampuan anak dalam mengenal huruf dapat berkembang.

Maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang, dengan judul Pengaruh Penggunaan Alat Permainan Edukatif Kartu Huruf untuk



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Meningkatkan Kecerdasan Berbahasa Bagi Anak Usia Dini Kelompok B Tk Al-Ikhlas Kecamatan Harau Kabupaten Lima Puluh Kota”.

B. Penegasan Istilah

APE (Alat Permainan Edukatif)

Menurut Meyke APE adalah alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan.⁵

Kartu Huruf

Menurut Maimunah Hasan Kartu huruf adalah penggunaan sejumlah kartu sebagai alat bantu untuk belajar membaca dengan cara melihat dan mengingat bentuk huruf dan gambar yang disertai tulisan dari makna gambar pada kartu.⁶

3. Kecerdasan berbahasa

Kecerdasan bahasa (linguistik) merupakan kemampuan menggunakan bahasa untuk menyatakan gagasan tentang dirinya dan memahami orang lain serta untuk mempelajari kata-kata baru atau bahasa lain.⁷

C. Permasalahan Penelitian

Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah :

- a. Pentingnya pengenalan huruf kepada anak.

⁵Guslinda dan Rita Kurnia, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Surabaya:CV Jakad Publishing, 2018), hlm. 29

⁶ Maimunah Hasan, *Pendidikan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta : Diva Press, 2009), hlm.

⁷Anita Yus, *Model Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta : Prenada Media Group, 2011), hlm. 10



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- b. Penggunaan kartu huruf untuk menstimulasi kecerdasan Bahasa anak.
- c. Peran pendidik dalam menerapkan APE kartu huruf bagi anak usia dini.
- d. Optimalisasi APE kartu huruf untuk kecerdasan Berbahasa anak usia dini.

Pembatasan Masalah

Mengingat banyaknya permasalahan yang terjadi dalam penelitian, untuk memudahkan penelitian, peneliti membatasi permasalahan pada judul “Pengaruh Penggunaan Alat Permainan Edukatif (Kartu Huruf) Untuk Meningkatkan Kecerdasan Berbahasa Anak Usia Dini”.

3. Rumusan Masalah

Adapun yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Apakah Pengaruh Penggunaan Alat Permainan Edukatif Kartu Huruf dapat Meningkatkan Kecerdasan Berbahasa Anak Usia Dini ?

D. Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian

Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan di atas, maka yang menjadi tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kecerdasan berbahasa anak usia dini melalui APE kartu huruf.

Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis :

- a. Manfaat Teoritis

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Memberikan masukan untuk pendidik agar dapat meningkatkan pembelajaran yang aktif, kreatif, dan inovatif serta dapat memberikan data bagi lembaga agar dapat meningkatkan kualitas dalam pendidikan.

b. Manfaat Praktis

1) Bagi anak

Dengan dilakukannya penelitian ini diharapkan perkembangan aspek bahasa dalam pengenalan huruf anak dapat berkembang secara optimal. Dengan perkembangan yang optimal maka anak akan dapat dengan mudah melakukan komunikasi dengan orang lain.

2) Bagi guru

Memberi masukan bagi guru agar lebih kreatif dalam mengembangkan potensi yang dimiliki anak, sehingga potensi-potensi yang dimiliki oleh setiap anak dapat berkembang secara optimal.

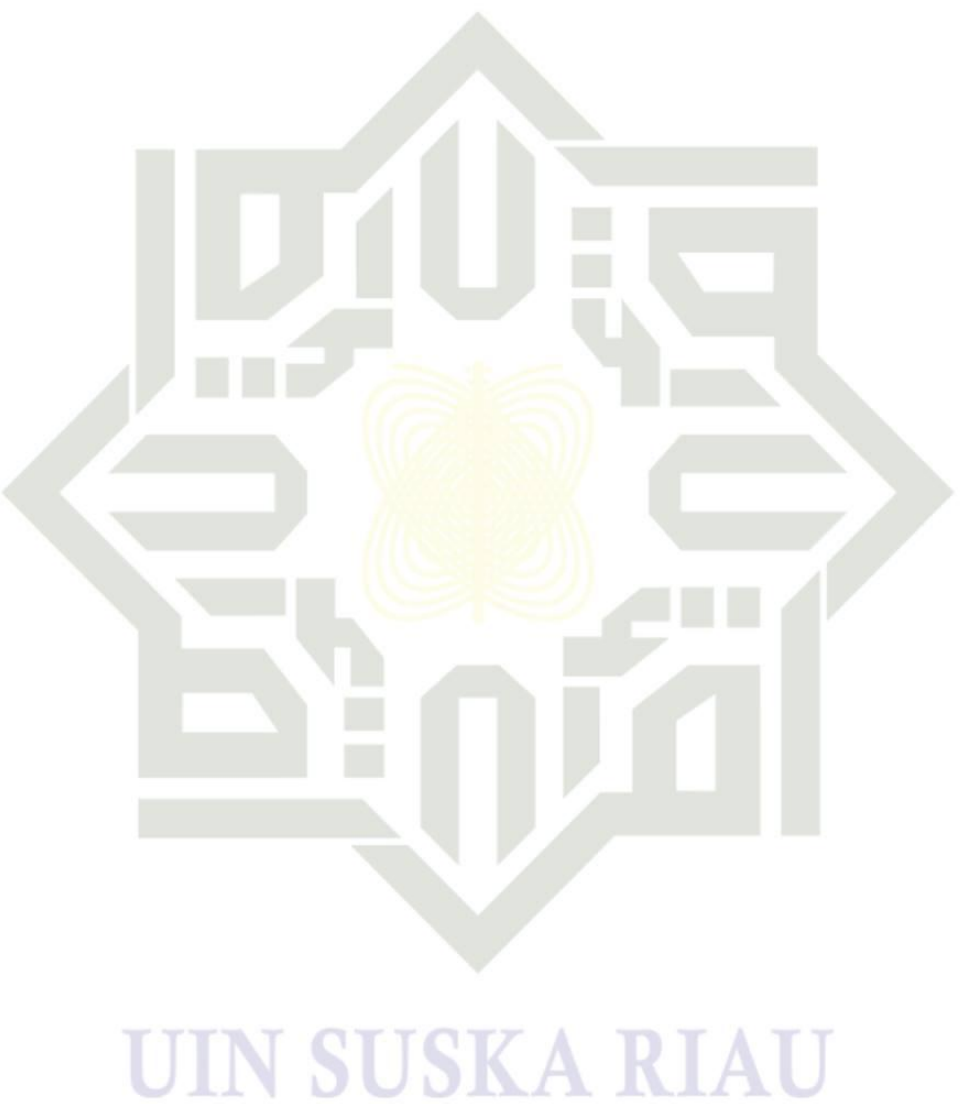
3) Bagi sekolah

Dapat memberikan data sekolah untuk meningkatkan kualitas pendidikan dalam pembelajaran di dalam kelas maupun di luar kelas.

4) Bagi orang tua

Dapat memberikan pengetahuan bagi orang tua seberapa pentingkah perkembangan bahasa untuk anak dan agar orang

tua dapat memotivasi anak dalam hal berbahasa guna untuk bekal hidup dengan orang lain. Dengan dilakukannya penelitian ini diharapkan perkembangan aspek bahasa dalam pengenalan huruf anak dapat berkembang.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB II

KAJIAN TEORITIS

A. Alat Permainan Edukatif

Pengertian Alat Permainan Edukatif

Alat permainan edukatif adalah bermacam-macam peralatan atau sesuatu benda yang dapat dipergunakan untuk bermain. Yang mana peralatan atau benda tersebut dapat menstimulasi atau mengembangkan seluruh kemampuan anak. APE merupakan alat bantu bermain sambil belajar yang meliputi alat-alat untuk bermain bebas dan kegiatan-kegiatan dibawah pimpinan guru.

Menurut Meyke APE adalah alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan.⁸ Menurut Depdiknas Dirjen PAUD menjelaskan bahwa APE adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai edukatif (pendidikan), dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak.⁹

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan Alat Permainan Edukatif adalah alat bermain yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan bermain sambil belajar anak yang dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak.

⁸Guslinda dan Kurnia, Op.Cit, hlm. 29

⁹*Ibid.*

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Ciri-ciri Alat Permainan Edukatif

Alat permainan dapat dikategorikan sebagai alat permainan edukatif untuk anak usia dini jika mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Ditujukan untuk anak usia dini

Secara khusus alat permainan edukatif wajib ditujukan untuk anak usia dini. Maksudnya, dari segi ukuran, bentuk, dan warna yang diterapkan pada alat permainan edukatif harus dekat dan mudah dijangkau oleh anak.

- b. Berfungsi mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak-anak usia dini.

APE juga dirancang untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak-anak usia dini. Aspek-aspek yang dapat dikembangkan adalah aspek fisik (motoric halus dan kasar), emosi, social, Bahasa, kognitif dan moral.

- c. Dapat digunakan dengan berbagai cara, bentuk dan untuk bermacam tujuan aspek pengembangan atau manfaat multiguna.

Setiap APE dapat difungsikan secara multiguna. Walaupun masing-masing alat permainan memiliki kekhususan untuk mengembangkan aspek perkembangan tertentu, tidak jarang satu alat permainan dapat meningkatkan lebih dari satu aspek perkembangan.

- d. Aman bagi anak.

APE dirancang dengan memperhatikan tingkat keamanan dan keselamatan anak. Misalnya penggunaan cat yang digunakan yang



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

tidak beracun dan tidak mudah mengelupas. Jika menggunakan alat yang bersudut maka sudut mainan tidak runcing atau tumpul agar tidak membahayakan anak. APE juga didesain secara sederhana dan ringan sehingga mudah dibawa dan dijinjing oleh anak.

- e. Dirancang untuk mendorong aktivitas dan kreativitas.

APE juga mendorong anak untuk beraktivitas yang bersifat membangun atau menghasilkan sesuatu. Berbeda dengan menonton tv atau mendengarkan radio yang membuat anak pasif yaitu hanya melihat dan mendengar, dengan APE anak dapat berimajinasi dan berkreasi menghasilkan sesuatu.

- f. Bersifat konstruktif atau ada sesuatu yang dihasilkan.

Kementerian pendidikan dan kebudayaan melalui subdirektorat pendidikan anak usia dini juga telah mengembangkan APE diantaranya adalah balok bangunan, papan kubus, puzzle, lotto padanan sejenis dan masih banyak lagi. Lembaga pendidikan anak usia dini telah mampu mengembangkan APE yang disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing daerah. Sehingga alat permainan edukatif dapat memberikan stimulus untuk menghasilkan sesuatu yang sesuai dengan kondisi kehidupan di daerah masing-masing anak.¹⁰

¹⁰Yasbiati, *Alat Permainan Edukatif Untuk Anak Usia Dini*, (tasikmalaya: Ksatria Siliwangi, 2019), hlm. 1-3

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3. Tujuan Alat Permainan Edukatif

Tujuan APE dalam proses belajar anak usia dini adalah sebagai alat bantu orang tua dan guru atau pendidik untuk:

- a. Memberikan motivasi dan merangsang anak untuk melakukan berbagai kegiatan guna menemukan pengalaman baru yang bermanfaat untuk eksplorasi dan bereksperimen dalam peletakan dasar kearah pertumbuhan dan pengembangan Bahasa, kecerdasan, fisik, social, dan emosional anak.
- b. Memperjelas materi pelajaran yang diberikan pada anak.
- c. Memberikan kesenangan pada anak dalam bermain (belajar).¹¹

4. Manfaat Alat Permainan Edukatif untuk Anak

Manfaat yang diperoleh dari APE bagi anak usia dini adalah:

- a. Mengaktifkan alat indra secara kombinasi sehingga dapat meningkatkan daya serap dan daya ingat anak didik.
- b. Mengandung kesesuaian dengan kebutuhan aspek perkembangan, kemampuan, dan usia anak didik sehingga tercapai indikator kemampuan yang harus dimiliki anak.
- c. Memiliki kemudahan dalam penggunaanya bagi anak sehingga lebih mudah terjadi interaksi, memperkuat tingkat pemahaman, dan mengembangkan daya ingat anak.
- d. Membangkitkan minat sehingga mendorong anak untuk memainkannya.

¹¹Riani Ariesta, *Alat Permainan Edukatif Lingkungan Sekitar*, (Bandung: PT Sandiarta Sukses), hlm. 2

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- e. Memiliki nilai guna sehingga besar manfaatnya bagi anak.
- f. Memiliki nilai efisiensi sehingga mudah dalam pengadaan dan penggunaannya.¹²

B. Kartu Huruf

Pengertian Kartu Huruf

Maimunah Hasan mengungkapkan bahwa kartu huruf adalah penggunaan sejumlah kartu sebagai alat bantu belajar membaca dengan cara melihat dan mengingat bentuk huruf dan gambar disertai tulisan dari makna gambar pada kartu.¹³

Menurut Azhar Arsyad kartu huruf adalah kartu abjad yang berisi gambar, huruf, tanda, simbol, yang meningkatkan atau menuntun anak yang berhubungan dengan simbol-simbol tersebut. Namun demikian kartu huruf yang dimaksud disini adalah kartu huruf yang dibuat sendiri dengan bentuk persegi panjang yang terbuat dari kertas putih. Satu sisi terdapat tempelan potongan huruf dan satu sisinya lagi terdapat tempelan gambar benda yang disertai tulisan dari makna gambar tersebut.¹⁴

Cara Pembuatan APE Kartu Huruf

Alat dan bahan (Kertas karton/ kertas lipat, kardus, Kertas bergambar, Spidol, Gunting, Lem), Potong kertas dan kardus dengan ukuran 14x14 cm, Tulis huruf abjad a-z pada kertas yang telah dipotong, Setelah itu tempelkan kertas karton yang telah berhuruf pada potongan

¹² Ibid, hlm.2-3

¹³ Maimunah, Loc.Cit,

¹⁴ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2005), hlm. 119

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

kardus, Pada bagian belakang, tutup dengan menggunakan kertas bergambar yang huruf awalnya sesuai dengan huruf abjad yang tertera pada karton, Lakukan hal yang sama dari huruf a-z.

Kelebihan dan Kekurangan APE Kartu Huruf.

Kelebihan media kartu huruf yaitu Mempermudah peserta didik untuk mengenal huruf, Membantu guru dalam mengenalkan huruf kepada peserta didik, Biaya terjangkau, Alat dan bahan mudah didapatkan, Cara pembuatannya mudah, Penyimpanan dan perawatannya mudah, Media dapat dibawa kemana-mana. Kekurangan APE kartu huruf yaitu APE mudah sobek luntur atau rusak dan APE terlalu kecil jika digunakan untuk proses pembelajaran dalam kompleks yang lebih luas.

4. Langkah-langkah menggunakan APE kartu huruf

Cucu Eliyawati menyebutkan langkah-langkah dalam bermain kartu huruf diantaranya yaitu ambilah satu persatu kartu huruf secara bergantian. Amati gambar dan tulisan yang terdapat pada kartu, kemudian sebutkan gambar benda dan huruf depan dari gambar benda yang tertera pada kartu huruf. Baliklah kartu huruf, Amatilah simbol huruf pada kartu yang sedang dipegang, kemudian sebutkan simbol huruf yang tertera pada kartu huruf.¹⁵

¹⁵ Cucu Eliyawati, *Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar untuk Anak Usia Dini*, (Jakarta : Dirjen Pendidikan dan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi, 2005) hlm. 2

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Manfaat APE kartu huruf

Pertama dapat membaca dengan mudah yaitu Permainan kartu huruf dapat membantu anak untuk mengenal huruf dengan mudah, sehingga membantu anak-anak dalam kemampuan membacanya. Yang kedua Mengembangkan daya ingat otak kanan karena Permainan kartu huruf dapat mengembangkan kemampuan otak kanan karena dapat melatih kecerdasan emosi, kreatif, dan intuitif.

Yang ketiga Memperbanyak perbendaharaan kata karena Permainan kartu huruf terdapat gambar dan tulisan dari makna gambar yang tertera pada kartu, sehingga dapat memperbanyak perbendaharaan kata yang dimiliki anak-anak.¹⁶

6. Fungsi kartu huruf

Kondisi atau situasi saat permainan sangat penting bagi anak didik karena anak-anak akan bersikap lebih positif terhadap permainan kartu itu. Permainan dapat mengajarkan fakta dan konsep secara tepat guna, sama dengan cara pembelajaran konvensional pada objek yang sama. Pada umumnya permainan kartu dapat meningkatkan motivasi belajar anak, permainan dapat juga mendorong siswa untuk saling membantu satu sama lain.

Bantuan yang paling baik dari media permainan adalah domain efektif (yang menyangkut perasaan atau budi pekerti) yaitu memberi bantuan motivasi untuk belajar serta bantuannya dalam masalah yang

¹⁶*Ibid*, hlm. 19

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

menyangkut perubahan sikap. Guru maupun siswa dapat menggunakan permainan kartu nama yang mengandung nilai yang paling tinggi dan bermakna untuk mencapai tujuan pembelajaran.¹⁷

C. Kecerdasan Bahasa

Pengertian Kecerdasan Bahasa

Menurut Campbell, dkk. Kecerdasan bahasa yaitu kemampuan yang dimiliki seorang untuk berpikir dalam bentuk kata-kata dan menggunakan bahasa untuk mengekspresikan dan menghargai makna yang kompleks.¹⁸ Kecerdasan Bahasa dapat diartikan sebagai kemampuan menyelesaikan masalah, mengembangkan masalah, dan menciptakan sesuatu dengan menggunakan Bahasa secara efektif, baik lisan maupun tertulis. Cerdas Bahasa berarti cerdas kata, dan cepat belajar dengan menggunakan kata-kata atau dengan mendengar dan melihat.¹⁹

Gadner dalam Kadek menyebutkan bahwa kecerdasan linguistik atau Bahasa merupakan kemampuan mengenali kata secara efektif, baik secara lisan maupun tulisan termasuk didalamnya kemampuan mengingat informasi dan membicarakan tentang bahasa itu sendiri. Orang-orang yang mempunyai inteligensi ini juga sangat maju keterampilan pendengarannya, dan mereka belajar dengan mendengar. Mereka senang

¹⁷ *Ibid*, hlm.19-20

¹⁸ Madyawati, Op.Cit, hlm.126

¹⁹ Tadkiroatun Musfiroh, *Pengembangan Kecerdasan Majemuk*, (Jakarta : Universitas Terbuka, 2010), hlm.2.3

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

membaca dan menulis serta berbicara, dan senang bermain dengan kata-kata.²⁰

Gadner dalam Yuliani orang yang memiliki kecedasan lingusitik yaitu yang sensitive terhadap pola, teratur, sistematis, mampu berargumentasi, suka mendengarkan, suka membaca, suka menulis, mengeja dengan mudah, suka bermain kata, memiliki ingatan yang tajam tetang pembicaraan. Kemampuan Bahasa yang dimiliki anak merupakan cara anak dalam menggunakan Bahasa yang akan mempengaruhi pada perkembangan social emosional, fisik, dan kognitif, ilmu pengetahuan social termasuk matematika tergantung pada anak untuk memahami Bahasa dan menyusun Bahasa.

Adapun bahasa terbagi dua yaitu bahasa ekspresif dan bahasa reseptif. Bahasa reseptif adalah kemampuan untuk memahami kata dan bahasa melibatkan perolehan informasi dan makna dari aktifitas sehari-hari. Contohnya informasi visual dalam lingkungan yaitu ibu memegang kunci mobil, berarti kita akan naik mobil.²¹

Menurut Tarigan dalam suhartono bahasa ekspresif adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan serta menyampaikan pikiran, gagasan dan perasaan. Menurut Sugono menyatakan bahasa lisan atau bahasa

²⁰Lukman Arsyad, 2017, Perkembangan Kecerdasan Lingusitik dan Interpersonal Anak Usia Dini Melalui Bermain Peran, *Jurnal Parameter* Volume 29, hlm 22. Diakses 11 Februari 2021

²¹Salma Aulia Khosibah, dkk, "Bahasa Reseptif Anak Usia 3-6 Tahun di Indonesia", *jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol.5 No.2, hlm.1861, <https://obsesi.or.id>



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ekspresif adalah bahasa yang dihasilkan menggunakan alat ucap dengan fonem sebagai unsur dasarnya. Bahasa lisan mencakup aspek lafal, tata bahasa (bentuk akad atau susunan kalimat) dan kosakata.²²

Bentuk kecerdasan ini dinamakan oleh kepekaan akan makna dan urutan kata serta kemampuan membuat beragam penggunaan Bahasa untuk menyatakan dan memaknai arti yang kompleks. Percakapan spontan, dongeng, humor dan kelakan adalah kemampuan alamiah yang berkaitan dengan kecerdasan verbal/Bahasa.²³

Ciri-ciri Anak Dengan Kecerdasan Bahasa

Kecerdasan Bahasa adalah kemampuan menggunakan kata-kata secara efektif baik lisan maupun tulisan. Ciri-ciri anak dengan kecerdasan Bahasa adalah Suka menulis kreatif, Suka mengarang kisah khayal atau menceritakan lelucon, Sangat hafal nama, tempat, tanggal atau hal-hal kecil, Membaca di waktu senggang, Mengeja kata dengan tepat dan mudah, Suka mengisi teka-teki silang, Menikmati dengan cara mendengarkan, Unggul dalam mata pelajaran Bahasa (membaca, menulis, dan berkomunikasi), Suka bercerita panjang lebar dan berkisah, Menyukai permainan kata-kata, Banyak bicara, Cepat menangkap pelajaran yang disampaikan lewat penuturan.²⁴

²² Suhartono, *Pengembangan Keterampilan Bicara Anak Usia Dini*, (Jakarta : Depdiknas, 2005), hlm.53

²³Yuni Purnama Sari, *Upaya Meningkatkan Kecerdasan Lingusitik Anak Melalui Pembelajaran Talking Stick di RA Nurul Yaqin*, Skripsi program Pendidikan S1 PIAUD Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara : 2018, hlm.24-25 diakses 11 february 2021

²⁴Bunda Lucy, *Panduan Praktis Tes Minat dan Bakat Anak*, (Jakarta: Penebar Swadaya Group, 2016), hlm.124

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Cara Pengembangan Kecerdasan Bahasa Anak Usia Dini

Untuk mengembangkan kecerdasan Bahasa anak dapat dikembangkan dengan mempraktikkan aktivitas sebagai berikut Mengajak anak berbincang-bincang tentang kejadian, benda, ataupun aktivitas yang dilakukan anak, Membacakan cerita dongeng atau kisah mengenai tokoh-tokoh yang sudah dikenal anak, Merangkai cerita, Berdiskusi dan bermain peran, Membuat tulisan ilmiah sederhana untuk mempertajam analisis kebahasaannya.²⁵

Sedangkan menurut Yuliani ada 7 cara untuk mengembangkan kecerdasan lingusitik anak adalah Mengajak anak berbicara, Anak memiliki pendengaran yang baik sehingga dengan mengajak berbicara maka akan menstimulus kecerdasan anak. Membacakan cerita, Anak dapat diajak bercerita dan anak dapat memilih cerita sesuai minat anak itu sendiri, dengan bercerita akan menambah kosa kata yang dimiliki anak dan mengomentari cerita atau bertanya.

Bermain huruf, Bermain mengenalkan huruf dapat dilakukan sejak kecil, anak belajar mengenal huruf dengan cara melihat, menyentuh dan menyebutkan. Merangkai cerita, Sebelum anak mampu menulis anak pada umumnya gemar membaca gambar yang dilihatnya, merangkai gambar menjadi satu akan menghasilkan sebuah kegiatan merangkai cerita.

²⁵Miftakhuddin, dkk, *Anakkku Belahan Jiwaku:Pola Asuh Yang Tepat Untuk Membentuk Psikis Anak*, (Jawa Barat: CV Jejak, 2020), hlm. 77

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Berdiskusi akan melatih perkembangan Bahasa anak, membicarakan sebuah perasaan dan melatih mengendalikan emosi. Bermain, Peran dengan bermain peran maka anak akan melakukan sebuah dialog sehingga menambah perkembangan kemampuan Bahasa anak. Mendengarkan lagu anak, Mendengarkan lagu anak juga dapat menuntun anak menyimak setiap lirik lagu yang dinyanyikan kemudian anak akan menirunya kembali.²⁶

D. Pengertian Anak Usia Dini

Menurut Maria Montessori anak adalah sebatang badan yang tumbuh dan sesosok jiwa yang berkembang, kedua bentuk fisik dan psikis memiliki satu sumber yang abadi yaitu hidup itu sendiri.²⁷ Menurut Jhon Locke anak-anak bagaikan kertas putih. Lingkungan, peran orang tua, dan kehidupan yang melukiskan dan mewarnai kertas putih tersebut. Aspek-aspek tersebut akan menjadi pengalaman berharga untuk mereka gunakan di masa depan. Teori ini dikenal dengan nama “Tabula Rasa”.²⁸

Sedangkan anak usia dini menurut undang-undang No. 20 tahun 2003 mengenai sistem pendidikan nasional di pasal 1 ayat 14 didefinisikan dengan anak-anak yang baru lahir sampai umur 6 tahun. Disisi yang lain, NAEYC (National Education for The Education of Young Children) menyebutkan definisi yang berbeda dengan yang diatas. Yakni setiap anak-anak dengan masa usia antara 0-8 tahun. Perbedaan tersebut memang berimplikasi pada

²⁶ *Op.cit*, skripsi Yuni Purnama Sari

²⁷ Eliyyil Akbar, *Metode Belajar Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2000), hlm.111

²⁸ Anita Yus, *Model Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2001), Hlm.2

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

hal lainnya. Meskipun sebenarnya definisi kedua lebih baik, sebab anak dengan usia 8 tahun masih memerlukan bimbingan extra dari orang tua. Karena sangat pentingnya fase ini para ahli dan praktisi pendidikan menempatkannya sebagai suatu bagian ilmu yang *independen*.

Ada beberapa karakteristik tentang anak usia dini yang perlu dipahami, yaitu:

1. Mereka sedikit bersikap egosentris. Artinya mereka ingin selalu dimanja dan. Semua aktivitasnya digunakan untuk menunjukkan eksistensinya. Bahkan orang tua dipaksa memahami mereka dengan kaca mata mereka sendiri.
2. Tingkat konsentrasinya yang lemah dan pendek. Anak usia dini akan cepat hilang konsentrasi dan teralihkan dengan hal-hal lain. Sering cepat merasa bosan meskipun pada awalnya mereka menyukai aktivitas yang pertama. Jarak konsentrasinya berkisar antara 2-10 menit.
- Belajar bersosial. Pada masa ini mereka akan mudah diajak berbagi, berbuat kebaikan, memulai pembicaraan, mengalah ataupun merenungi hal-hal yang bersifat sosial.
- Memiliki rasa keingin tahuan yang sangat besar. Mereka akan selalu bertanya tentang apa dan mengapa sesuatu itu bisa terjadi. Anak usia dini sering.
- Berfantasi dan berimajinasi. Misalnya mereka akan berpura-pura menjadi sosok pahlawan atau tokoh yang diidamkannya.²⁹

²⁹<https://btrbooks.com/pengertian-anak-usia-dini/> diakses 11 februari 2021

© Hak cipta milik UIN Suska Riau State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau Konsep Operasional

Konsep operasional adalah konsep yang digunakan untuk memberikan batasan terhadap konsep teoritis. Hal ini diperlukan agar tidak terjadi kesalahpahaman dalam penelitian Pengaruh Alat Permainan Edukatif Kartu Huruf disebut variable X atau variable yang mempengaruhi (independent variabel) sedangkan kecerdasan berbahasa anak disebut variable Y atau variable yang dipengaruhi (dependent variabel).

1. Penggunaan Alat Permainan Edukatif Kartu Huruf bagi guru

- Guru mempersiapkan APE yang akan digunakan.
- Guru mengkondisikan anak sebelum pembelajaran dimulai.
- Guru menjelaskan cara menggunakan APE kartu huruf.
- Guru mengacak APE kartu huruf.
- Guru mendampingi dan memotivasi anak apabila ada yang kesulitan dalam membaca huruf yang ada di dalam kartu.

2. Penggunaan Alat Permainan Edukatif kartu huruf bagi anak

- Anak mengambil satu buah kartu huruf.
- Lalu anak amati gambar yang ada pada kartu,
- Kemudian anak menyebutkan gambar apa yang tertera pada kartu.
- Anak menyebutkan huruf awalnya.

3. Kecerdasan Berbahasa Anak Usia Dini

- Anak mampu menjawab pertanyaan yang lebih kompleks.
- Anak mampu mengenal dan membedakan huruf dengan baik.
- Anak mampu membaca dengan baik.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- d. Anak mampu merangkai huruf menjadi sebuah kata.
- e. Anak mampu menyusun kalimat sederhana dengan baik sehingga dapat dimengerti orang lain.
- e. Anak mampu berbahasa dengan baik.
- f. Anak mampu berkomunikasi dengan baik secara lisan sehingga mudah dipahami orang lain.

F. Penelitian Relevan

Penelitian yang telah dilakukan oleh Sa'datur Rochmah dengan Judul **“Pengembangan Bahasa Dalam Mengenal Huruf Melalui Media Kartu Huruf Pada Anak Kelompok B2 Roudlotul Athfal (RA) Al-Amin II Salatiga”**. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Bahasa dalam mengenal huruf pada anak kelompok B2 RA Al Amin II Salatiga. Penelitian merupakan jenis penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan kelas menurut Kemmis dan Taggart yang dalam 4 tahap yaitu perencanaan (Planning), pelaksanaan (acting), pengamatan (observation), dan refleksi (reflecting). Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, dokumentasi, dan tes. Analisis data menggunakan metode analisis yang bersifat deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

Pada tahap pra siklus diketahui persentase pencapaian tiap anak nilainya dibawah standar keberhasilan yaitu 85% maka dapat dikatakan bahwa perkembangan dalam mengenal huruf belum maksimal dan masih diperlukan perbaikan. Sedangkan rata-rata persentase pencapaian kelas

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

pada pra siklus yaitu 32%. Pada tahap siklus I sudah mengalami peningkatan namun belum mencapai ketuntasan belajar siswa yang ditargetkan yaitu 85% sedangkan pada siklus I baru mencapai 52%.

Maka dilanjutkan pada siklus II, pada tahap ini mengalami peningkatan perkembangan yang sangat baik dan telah mencapai target ketuntasan yang diharapkan yaitu 91% yaitu anak dinyatakan berkembang.³⁰

Adapun persamaan penelitian Sa'datur Rochmah dengan penelitian yang dilaksanakan penulis yaitu sama membahas tentang Bahasa anak pada Kartu Huruf sedangkan perbedaannya pada variabel, penulis menggunakan satu variable sedangkan Sa'datur Rochmah menggunakan dua variabel.

2. Penelitian yang dilakukan oleh saudari Rita Jahiti Tanjung pada tahun 2018. Yang berjudul **"Penggunaan Media Kartu Huruf untuk Meningkatkan Kemampuan Anak dalam Mengenal huruf Abjad pada Taman Kanak-kanak Negeri Pembina I Kota Sabang"** Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan potensi anak dalam mengenal huruf dan merangsang kemampuan bentuk dan simbol huruf. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang terdiri dari dua siklus yang meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah anak kelas B-1 TK Negeri Pembina

³⁰Sa'datur Rochmah, *Pengembangan Bahasa Dalam Mengenal Huruf Melalui Media Kartu Huruf Pada Anak Kelompok B2 Roudlotul Athfal Al Amin II Salatiga*, Skripsi program Pendidikan S1 PIAUD Universitas Institut Agama Islam Negeri Salatiga: 2019, <http://e-repository.perpus.iainsalatiga.ac.id> diakses 6 Maret 2021



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1 Kota Sabang. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan kemampuan anak dalam mengenal huruf abjad secara signifikan. Persentase kemampuan anak pada siklus I pertemuan I sebesar 75%, siklus 2 pertemuan 2 naik menjadi 85%. Penggunaan media kartu huruf dalam pembelajaran mengenal huruf abjad dapat meningkatkan kemampuan anak.³¹

Adapun persamaan penelitian yang penulis lakukan dengan penelitian yang dilakukan oleh saudari Rita Jahiti Tanjung adalah sama-sama membahas tentang kartu huruf. Sedangkan perbedaannya terletak pada perkembangannya yaitu penulis meningkatkan kecerdasan berbahasa anak sedangkan saudari Rita Jahiti Tanjung tentang meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf abjad saja.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Nita Nur Cahyani WS, dkk yang berjudul **“Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini Melalui Permainan Menjepit Kartu Kata Bergambar Pada Anak Kelompok B di TK Atiti Darma”** tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui perkembangan Bahasa anak khususnya pada perkembangan keaksaraan. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan prosedur tindakan dan seperangkat instrument observasi. Subjek dari penelitian ini sebanyak 12 anak pada Kelompok B di TK Astiti Darma.

³¹Rita Jahiti Tanjung, Penggunaan Media Kartu Huruf untuk Meningkatkan Kemampuan Anak dalam Mengenal Huruf Abjad pada Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina I Kota Sabang, *Pendidikan Madrasah : Jurnal Pendidikan Madrasah* Volume 3 Nomor 2 <https://core.ac.uk>, 2018



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa persentase ketuntasan kemampuan keaksaraan anak meningkat dari siklus I sebesar 42%, pada siklus II terjadi peningkatan kemampuan keaksaraan sebesar 50%. Dengan kategori sedang 92%, kategori rendah 8%, dan tidak ada seorangpun anak kategori sangat rendah. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan metode permainan menjepit kartu kata bergambar dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak, khususnya aspek keaksaraan anak kelompok tk Astiti Darma.³²

Adapun persamaan penelitian yang penulis lakukan dengan penelitian yang dilakukan oleh saudari Nita Nurcahyani WS sama-sama membahas meningkatkan Bahasa pada anak. Sedangkan perbedaannya terletak pada variabel yang mempengaruhi penulis menggunakan APE kartu huruf sedangkan Nita Nurcahyani WS permainan menjepit kartu kata bergambar.

³²Nita Nurcahyani WS, dkk, Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini Melalui Permainan Menjepit Kartu Kata Bergambar Pada Anak Kelompok B TK Astiti Darma, *JEPUN: Jurnal Pendidikan Universitas Dhyana Pura*, Vol 1 No 1 <https://jurnal.undhirabali.ac.id>



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian Kuantitatif, Penelitian ini menggunakan *Quasi Eksperimen* yaitu dengan *Pretestposttest Control Group Design* sebagai desain penelitian.³³ Dalam rancangan ini digunakan dua kelompok subjek, dimana kelompok satu sebagai kelas kontrol dan kelompok yang satunya lagi sebagai kelas eksperimen.

Untuk kedua kelas tersebut pada awal dilakukan *pretest*, kemudian untuk satu kelas tidak diberikan treatment dan untuk kelas yang lainnya diberikan treatment, kemudian dilakukan posttest dengan instrumen yang sama pada kedua kelas.

B. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah anak usia Kelompok B di TK Al-Ikhlas Kecamatan Harau Kabupaten Lima Puluh Kota yang berjumlah 16 orang anak.

Objek penelitian adalah Pengaruh Alat Permainan Edukatif Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Kecerdasan Berbahasa Anak Usia Dini Kelompok B TK Al-Ikhlas Kecamatan Harau Kabupaten Lima Puluh Kota.

³³Burhan Nurgiyantono, dkk. *Statistik Terapan Untuk Penelitian Ilmu Sosial* (Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2015), hlm. 194



C. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di TK Al-Ikhlas Kecamatan Harau Kabupaten Lima Puluh Kota. Waktu penelitian ini dilaksanakan pada bulan desember 2020.

D. Populasi dan Sampel

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.³⁴

Populasi dalam penelitian ini adalah anak-anak kelompok B TK Al-Ikhlas terdiri dari 4 kelas yang berjumlah 75 anak, 40 anak laki-laki dan 35 anak perempuan.

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh poulasi tersebut. Dalam penelitian ini sampel yang digunakan adalah anak kelompok B di TK Al-Ikhlas Taram Kecamatan Harau Kabupaten Lima Puluh Kota dengan jumlah 32 orang anak. 16 anak pada kelompok B1 (kelas kontrol) dan 16 anak kelompok B2 (kelas eksperimen) Pengambilan sampel yang digunakan yaitu dengan cara Random Sampling.

UIN SUSKA RIAU

³⁴Sugiono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Bandung:Alfabeta, 2011)hlm.117

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel III.1

Kelas Sampel

No	Lokal	Jumlah	Posisi
1	Lokal B1	16	Kontrol
2.	Lokal B2	16	Eksperimen

E. Teknik Pengumpulan Data

Observasi

Observasi adalah melakukan pengamatan dan pencatatan suatu objek, secara sistematis fenomena yang diselidiki. Observasi ini bertujuan untuk melihat fenomena yang menarik untuk dijadikan fokus penelitian yaitu mengamati dan mencatat kegiatan-kegiatan anak selama penyajian pembelajaran guna mendapatkan data penelitian. Observasi digunakan untuk mengamati tingkat kecerdasan berbahasa anak usia dini Kelompok B di Tk Al-Ikhlas Kecamatan Harau Kabupaten Lima Puluh Kota.

Dokumentasi

Sejumlah data dan fakta tersimpan dalam bahan yang berbentuk dokumentasi. Sebagian besar data yang tersedia yaitu berbentuk surat, catatan harian dan foto. Sifat utama data ini tidak terbatas ruang dan waktu sehingga memberi peluang kepada peneliti untuk mengetahui hal-hal yang pernah terjadi di waktu silam. Secara detail, bahan dokumentasi

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

terbagi beberapa macam, yaitu autobiografi, surat pribadi, memorial, data si server dan flasdisk dan data tersimpan di website.³⁵

Dokumentasi merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan cara melakukan pencatatan dan pengambilan gambar maupun rekaman terhadap objek yang diteliti. Dokumentasi dilakukan untuk mengumpulkan data tentang kegiatan pembelajaran melalui foto.

F. Teknik Analisis Data

Menganalisis data adalah suatu proses mengolah dan menginterpretasi data dengan tujuan untuk mendudukkan berbagai informasi sesuai dengan fungsinya hingga memiliki makna dan arti yang jelas sesuai dengan tujuan penelitian.³⁶

Penelitian eksperimen bertujuan untuk mengetahui dampak dari suatu perlakuan yang mencobakan sesuatu, lalu dicermati akibat dari perlakuan tersebut. Untuk menganalisis data hasil eksperimen yang menggunakan data pretest dan posttest control group design, maka menggunakan rumus *Paired Sample T-Test*:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2} - 2r\left(\frac{s_1}{\sqrt{n_1}}\right)\left(\frac{s_2}{\sqrt{n_2}}\right)}}$$

Keterangan:

\bar{X}_1 = Rata-rata sampel 1

³⁵ Juliansyah Noor, *Metodologi Penelitian*, (Jakarta: Kencana Pernada Mada Group, 2012) hlm. 11

³⁶ Sugiyono, *Op Cit*, hlm.117

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

\bar{X}_2 = Rata-rata sampel 2

S_1 = simpangan baku sampel 1

S_2 = Simpangan baku sampel 2

S_1^2 = Varians sampel 1

S_2^2 = Varians sampel 2

n_1 = banyak subjek kelompok kesatu

n_2 = banyak subjek kelompok kedua

r = Korelasi antara dua sampel

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat diperoleh kesimpulan bahwa penggunaan alat permainan edukatif kartu huruf untuk meningkatkan kecerdasan berbahasa anak usia dini TK Al-Ikhlas sebelum diberi perlakuan dibanding dengan sesudah diberi perlakuan mengalami peningkatan yang signifikan, artinya perkembangan kecerdasan bahasa anak sebelum diberi perlakuan memiliki hasil cukup rendah yang belum sesuai dengan yang diharapkan dengan rata-rata 40,0391% dibandingkan pada saat setelah diberi perlakuan memiliki rata-rata 82,6172%.

Dan pada kelas kontrol juga mengalami peningkatan antara *pretest* dan *posttest* yang awalnya rata-rata 33,7891% menjadi 54,4922%. Berdasarkan kesimpulan dari penelitian diatas mengidentifikasi bahwa pengaruh penggunaan alat permainan edukatif kartu huruf dapat untuk meningkatkan kecerdasan berbahasa anak usia dini kelompok B TK Al-Ikhlas dan juga dapat membuat anak menjadi lebih aktif pada saat pembelajaran berlangsung.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian, penulis memberikan beberapa saran sebagai berikut :



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Bagi Siswa

Diharapkan bagi siswa dapat untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan bisa lebih aktif lagi dalam kegiatan pembelajaran alat permainan edukatif kartu huruf.

Bagi guru

Sebaiknya guru diharapkan menggunakan alat permainan edukatif kartu huruf sebagai salah satu cara untuk meningkatkan perkembangan kecerdasan berbahasa anak usia dini.

Bagi Sekolah

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian, sebaiknya sekolah dapat menyediakan dan memberikan fasilitas yang mendukung kegiatan pembelajaran alat permainan edukatif kartu huruf untuk meningkatkan kecerdasan berbahasa anak usia dini



DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Anisa Yus, 2001, *Model Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana).
- Anisa Yus, 2011, *Model Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Prenada Media Group)
- Azhar Arsyad, 2005, *Media Pembelajaran*, (Jakarta : Raja Grafindo Persada)
- Bunda Lucy, 2016, *Panduan Praktis Tes Minat dan Bakat Anak*, (Jakarta: Penebar Swadaya Group)
- Cucu Eliyawati, 2005, *Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar untuk Anak Usia Dini*, (Jakarta : Dirjen Pendidikan dan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi)
- Eliyyil Akbar, 2000, *Metode Belajar Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana)
- Guslinda dan Rita Kurnia, 2018, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Surabaya: CV Jakad Publishing)
- Juliansyah Noor, 2012, *Metodologi Penelitian*, (Jakarta: Kencana Pernada Mada Group)
- Lukman Arsyad, 2017, *Perkembangan Kecerdasan Lingusitik dan Interpersonal Anak Usia Dini Melalui Bermain Peran*, Jurnal Parameter Volume 29.
- Lilis Madyawati, 2016, *Srategi Pengembangan Bahasa Pada Anak*, (Jakarta: Kencana)
- Luluk Asmawati, 2017, *Pengelolaan Kegiatan Pengembangan Anak Usia Dini*, (Tangerang Selatan : Universitas Terbuka)
- Miftakhuddin, dkk, 2020, *Anakkku Belahan Jiwaku: Pola Asuh Yang Tepat Untuk Membentuk Psikis Anak*, (Jawa Barat: CV Jejak)
- Maimunah Hasan, 2009, *Pendidikan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta : Diva Press)
- Ria Ariesta, *Alat Permainan Edukatif Lingkungan Sekitar*, (Bandung: PT Sandiarta Sukses)

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Salma Aulia Khosibah, dkk, “Bahasa Reseptif Anak Usia 3-6 Tahun di Indonesia”, *jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol.5 No.2, <https://obsesi.or.id>
- Sugiono, 2011, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Bandung:Alfabeta)
- Suharto, 2005, *Pengembangan Keterampilan Bicara Anak Usia Dini*, (Jakarta : Depdiknas)
- Tadkiratun Musfiroh, 2010, *Pengembangan Kecerdasan Majemuk*, (Jakarta : Universitas Terbuka)
- Trisnawati, 2014, *Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Metode Permainan Kartu Huruf Pada Kelompok B1 TK Aba Ketanggungan Wirobrajan Yogyakarta*, Skripsi Program Pendidikan S1 Paud Universitas Negeri Yogyakarta
- Yasbiati, 2019, *Alat Permainan Edukatif Untuk Anak Usia Dini*, (tasikmalaya: Ksatria Siliwangi)
- Yeti Mulyati, 2010, *Bahasa Indonesia*, (Jakarta : Universitas Terbuka)
- Yuni Purnama Sari, 2018, *Upaya Meningkatkan Kecerdasan Lingusitik Anak Melalui Pembelajaran Talking Stick di RA Nurul Yaqin*, Skripsi program Pendidikan S1 PIAUD Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
- Zalyana, 2016, *Konsep Pembelajaran Pada Anak Usia Dini*, (Pekanbaru : Cahaya Firdaus)



Lampiran 1

PEDOMAN OBSERVASI VARIABEL X

Naskah Observasi Pengaruh Alat Permainan Edukatif Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Kecerdasan Berbahasa Bagi Anak Usia Dini Kelompok B TK

Al-Ikhlas

No	Instrument	Penilaian	
		Dilaksanakan	Tidakdilaksanakan
1.	Guru mempersiapkan APE yang akan digunakan.		
2.	Guru mengkondisikan peserta didik sebelum pembelajaran dimulai.		
3.	Guru menjelaskan cara menggunakan APE kartu huruf.		
4.	Guru mengacak APE Kartu huruf, kemudian anak mengambil satu buah kartu huruf.		
5.	Guru dan anak mengamati gambar yang ada pada kartu, kemudian anak menyebutkan gambar apa yang tertera pada kartu.		
6.	Guru meminta anak menyebutkan huruf awalnya.		
7.	Guru mendampingi dan memotivasi anak apabila ada yang kesulitan dalam membaca huruf yang ada pada kartu.		
8.	Guru melakukan tanya jawab tentang huruf dan gambar yang ada pada APE.		
9.	Guru mampu memanfaatkan APE kartu huruf untuk menambah pengetahuan huruf anak.		
10.	Guru melihat kelancaran dan kejelasan Bahasa anak setelah melihat gambar dan kartu huruf.		

Observer

Melati Fajriah

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Lampiran 2

PEDOMAN OBSERVASI VARIABEL Y

Naskah Observasi Pengaruh Alat Permainan Edukatif Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Kecerdasan Berbahasa Bagi Anak Usia Dini Kelompok B TK

Al-Ikhlas

No	Instrumen	No Soal
1.	Anakmampumengenal dan membedakan huruf dengan baik.	1
2.	Anakmampumengeja dengan baik.	2
3.	Anakmampumerangkai huruf menjadi sebuah kata.	3
4.	Anakmampumengucapkan kosakata yang tertera pada gambar.	4
5.	Anakmampumenyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal pada gambar.	5
6.	Anakmampumengenal suara huruf awal dari nama-nama benda yang ada di gambar.	6
7.	Anakmampumemahami hubungan antar bunyi dan bentuk huruf.	7
8.	Anakmampumengenal simbol huruf untuk persiapan membaca.	8

Observer

Melati Fajriah

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Lembar Instrumen Observasi Variabel X

Observasi ke :
 Nama :
 Hari/Tanggal :
 Kelompok :
 Minggu Ke :
 Sub Tema :
 Tema :

No	Instrument	Penilaian	
		Dilaksana kan	Tidakdilaksa nakan
1.	Guru mempersiapkan APE yang akan digunakan.		
2.	Guru mengkondisikan peserta didik sebelum pembelajaran dimulai.		
3.	Guru menjelaskan cara menggunakan APE kartuhuruf.		
4.	Guru mengacak APE Kartuhuruf, kemudian anak mengambil satu buah kartuhuruf.		
5.	Guru dan anak mengamati gambar yang ada pada kartu, kemudian anak menyebutkan gambar apa yang tertera pada kartu.		
6.	Guru meminta anak menyebutkan huruf awalnya.		
7.	Guru mendampingi dan memotivasi anak apabila ada yang kesulitan dalam membaca huruf yang ada pada kartu.		
8.	Guru melakukan Tanya jawab tentang huruf dan gambar yang ada pada APE.		
9.	Guru mampu memanfaatkan APE kartuhuruf untuk menambah pengetahuan huruf anak.		
10.	Guru melihat kelancaran dan kejelasan Bahasa anak setelah melihat gambar dan kartuhuruf.		

Observer

Melati Fajriah

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Lembar Instrumen Observasi Variabel Y (Pretest)

Observasi ke :
 Nama :
 Hari/Tanggal :
 Kelompok :
 Minggu Ke :
 Sub Tema :
 Tema :

No	Instrumen	BB	MB	BSH	BSB
1.	Anakmampumengenal dan membedakan huruf dengan baik.				
2.	Anakmampumengeja dengan baik.				
3.	Anakmampumerangkai huruf menjadi sebuah kata.				
4.	Anakmampumengucapkan kosakata yang tertera pada gambar.				
5.	Anakmampumenyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal pada gambar.				
6.	Anakmampumengenal suara huruf awal dari nama-nama benda yang ada di gambar.				
7.	Anakmampumemahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf.				
8.	Anakmampumengenal simbol huruf untuk persiapan membaca.				

Observer

Melati Fajriah

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Lembar Instrumen Observasi Variabel Y (Posttest)

Observasi ke :
 Nama :
 Hari/Tanggal :
 Kelompok :
 Minggu Ke :
 Sub Tema :
 Tema :

No	Instrumen	BB	MB	BSH	BSB
1.	Anakmampumengenal dan membedakan huruf dengan baik.				
2.	Anakmampumengeja dengan baik.				
3.	Anakmampumerangkai huruf menjadi sebuah kata.				
4.	Anakmampumengucapkan kosakata yang tertera pada gambar.				
5.	Anakmampumenyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal pada gambar.				
6.	Anakmampumengenal suara huruf awal dari nama-nama benda yang ada di gambar.				
7.	Anakmampumemahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf.				
8.	Anakmampumengenal simbol huruf untuk persiapan membaca.				

Observer

UIN SUSKA RIAU

Melati Fajriah

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



SKALA BERTINGKAT SKALA PENILAIAN

Skala penilaian digunakan untuk melakukan penilaian anak usia dini. Skala penilaian memuat daftar kata-kata atau persyaratan mengenai tingkah laku, sikap atau kemampuan peserta didik. Skala penilaian ada yang berbentuk bilangan, huruf dan uraian.

Bentuk skala penilaian

1 2 3 4

Skala bilangan bentuk uraian

BB=1 : Lamban, kurang berusaha

MB=2 : Sering tidak menyelesaikan pekerjaan

BSB=3: Rajin, dan kadang-kadang lebih dariyang diharapkan

BSB=4: Rajin sekali, dan selalu lebih dari yang diharapkan

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



SKALA PENILAIAN PENELITIAN VARIABEL Y

Anak mampumengenaldanmembedakanhurufdenganbaik.

BB=1 : Anak belum bisa mengenaldanmembedakan huruf.

MB=2 : Anak sudah mulai bisa mengenaldanmembedakanhuruf.

BSH=3: Anak sudah bisa mengenaldanmembedakanhuruf.

BSB=4: Anak sudah mampumengenaldanmembedakanhurufdenganbaik.

Anakmampumengejadenganbaik.

BB=1 : Anak belum bisa mengeja.

MB=2 : Anak sudah mulai bisa mengeja

BSH=3: Anak sudah bisa mengeja.

BSB=4: Anak sudah mampumengejadenganbaik.

Anakmampumerangkaihurufmenjadisebuah kata

BB=1 : Anak belum bisa merangkaihurufmenjadisebuah kata

MB=2 : Anak sudah mulai bisa merangkaihurufmenjadisebuah kata, tapi belum terlalu baik

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BSH=3: Anak sudah bisa merangkaihurufmenjadisebuah kata

BSB=4:Anak sudah mampu merangkaihurufmenjadisebuah kata, sehingga dapatdimengerti orang lain

Anakmampumengucapkankosa kata yang terterapadagambar.

BB=1 : Anak belum bisa mengucapkankosa kata yang terterapadagambar

MB=2 : Anak sudah mulai bisa mengucapkankosa kata yang terterpada gambar

BSH=3: Anak sudah bisa mengucapkankosa kata yang terterapadagambar

BSB=4: Anak sudah mampumengucapkankosa kata yang terterapadagambar

Anakmampumenyebutkansymbol-symbolhuruf yang dikenalpadagambar.

BB=1 :Anak belum bisa menyebutkansymbol-symbolhuruf yang dikenalpada gambar.

MB=2 :Anak sudah mulai bisa menyebutkansymbol-symbolhuruf yang dikenal padagambar.

BSH=3:Anak sudah bisa menyebutkansymbol-symbolhuruf yang dikenalpada gambar.

BSB=4 :Anak sudah mampumenyebutkansymbol-symbolhuruf yang dikenal padagambar.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Anak mampumengenalsuarhurufawaldarinama-namabenda yang adadigambar.

BB=1 : Anak belum bisa mengenalsuarhurufawaldarinama-namabenda yang adadigambar.

MB=2 : Anak sudah mulai bisa mengenalsuarhurufawaldarinama-namabenda yang adadigambar.

BSH=3: Anak sudah bisa mengenalsuarhurufawaldarinama-namabenda yang adadigambar.

BSB=4: Anak sudah mampumengenalsuarhurufawaldarinama-namabenda yang adadigambar.

Anakmampumemahamihubunganantarabunyidanbentukhuruf.

BB=1 : Anak belum bisa memahamihubunganantarabunyidanbentukhuruf.

MB=2 : Anak sudah mulai bisa memahamihubunganantarabunyidanbentuk huruf.

BSH=3: Anak sudah bisa memahamihubunganantarabunyidanbentukhuruf.

BSB=4: Anaksudah mampumemahamihubunganantarabunyidanbentuk huruf.

Anakmampumengenalsymbolhurufuntukpersiapanmembaca.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BB

: Anak belum bisa mengenalsimbolhurufuntukpersiapanmembaca

MB

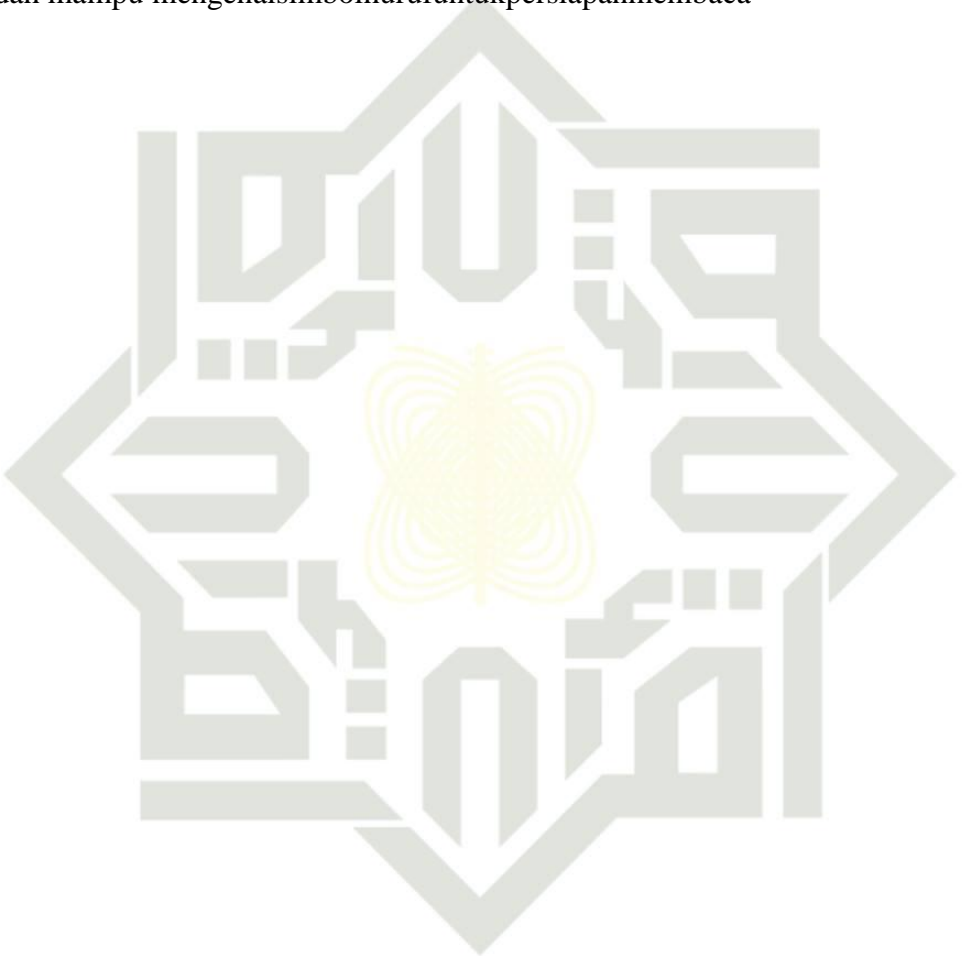
: Anak sudah mulai bisa mengenalsimbolhurufuntukpersiapanmembaca

BSH

: Anak sudah bisa mengenalsimbolhurufuntukpersiapanmembaca

BSB

: Anak sudah mampu mengenalsimbolhurufuntukpersiapanmembaca



UIN SUSKA RIAU

Lampiran 5

Tabel Pengolahan data *Pretest* Eksperimen dan *Pretest* Kontrol

	X_1	\bar{X}_1	$X_1 - \bar{X}_1$	$(X_1 - \bar{X}_1)^2$	X_2	\bar{X}_2	$X_2 - \bar{X}_2$	$(X_2 - \bar{X}_2)^2$
	13	12,8125	0,1875	0,035156	9	10,8125	-1,8125	3,285156
	12	12,8125	-0,8125	0,660156	8	10,8125	-2,8125	7,910156
	15	12,8125	2,1875	4,785156	8	10,8125	-2,8125	7,910156
	10	12,8125	-2,8125	7,910156	15	10,8125	4,1875	17,535156
	9	12,8125	-3,8125	14,535156	8	10,8125	-2,8125	7,910156
	12	12,8125	-0,8125	0,660156	8	10,8125	-2,8125	7,910156
	15	12,8125	2,1875	4,785156	8	10,8125	-2,8125	7,910156
	13	12,8125	0,1875	0,035156	10	10,8125	-0,8125	0,660156
	13	12,8125	0,1875	0,035156	16	10,8125	5,1875	26,910156
	10	12,8125	-0,8125	0,660156	16	10,8125	5,1875	26,910156
	11	12,8125	3,1875	10,160156	16	10,8125	5,1875	26,910156
	12	12,8125	-1,8125	3,285156	9	10,8125	-1,8125	3,285156
	13	12,8125	-0,8125	0,660156	16	10,8125	5,1875	26,910156
	14	12,8125	-1,8125	3,285156	10	10,8125	-0,8125	0,660156
	15	12,8125	3,1875	10,160156	8	10,8125	-2,8125	7,910156
	16	12,8125	2,1875	4,785156	8	10,8125	-2,8125	7,910156
	205			66,4375	173			188,438

$$S_1^2 = \frac{X_1 - \bar{X}_1}{n-1}$$

$$S_1^2 = \frac{66,4375}{16-1}$$

$$S_1^2 = \frac{66,4375}{15}$$

$$S_1^2 = 4,4291$$

$$S_2^2 = \frac{X_2 - \bar{X}_2}{n-1}$$

$$S_2^2 = \frac{188,438}{15}$$

$$S_2^2 = 12,562$$

$$S_1 = \sqrt{4,4291}$$

$$S_1 = 2,1045$$

$$S_2 = \sqrt{12,5625}$$

$$S_2 = 3,544$$

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel Pengolahan Data *Posttest* Eksperimen dan *Posttest* Kontrol

	X_1	\bar{X}_1	$X_1 - \bar{X}_1$	$(X_1 - \bar{X}_1)^2$	X_2	\bar{X}_2	$X_2 - \bar{X}_2$	$(X_2 - \bar{X}_2)^2$
	26	26,4375	-0,4375	0,191406	10	17	7	49
	27	26,4375	0,5625	0,316406	19	17	2	4
	27	26,4375	0,5625	0,316406	20	17	3	9
	24	26,4375	-2,4375	5,941406	17	17	0	0
	24	26,4375	-2,4375	5,941406	10	17	7	49
	27	26,4375	0,5625	0,316406	19	17	2	4
	27	26,4375	0,5625	0,316406	16	17	1	1
	26	26,4375	-0,4375	0,191406	24	17	7	49
	27	26,4375	0,5625	0,316406	17	17	0	0
	27	26,4375	0,5625	0,316406	20	17	3	9
	26	26,4375	-0,4375	0,191406	18	17	1	1
12	24	26,4375	-2,4375	5,941406	17	17	0	0
13	27	26,4375	0,5625	0,316406	21	17	4	16
14	25	26,4375	-1,4375	2,066406	18	17	1	1
15	29	26,4375	2,5625	6,566406	16	17	1	1
16	30	26,4375	3,5625	12,69141	17	17	0	0
	423			41,9375	279			193

$$S_1^2 = \frac{(X_1 - \bar{X}_1)^2}{n-1}$$

$$S_1^2 = \frac{41,9375}{16-1}$$

$$S_1^2 = \frac{41,9375}{15}$$

$$S_1^2 = \frac{41,9375}{15}$$

$$S_1^2 = 2,7958$$

$$S_2^2 = \frac{(X_2 - \bar{X}_2)^2}{n-1}$$

$$S_2^2 = \frac{12,866}{16-1}$$

$$S_2^2 = \frac{12,866}{15}$$

$$S_2^2 = 0,8577$$

$$S_1 = 1,6720$$

$$S_2 = \sqrt{12,866}$$

$$S_2 = 3,5869$$

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel Nilai X dan Y *Pretest* Kelas Eksperimen dan Kontrol

No	Kelas Pre Eksperimen (X)	Kelas Pre Kontrol (Y)	X ²	y ²	XY
1	13	9	169	81	117
2	12	8	144	64	96
3	15	8	225	64	120
4	10	15	100	225	150
5	9	8	81	64	72
6	12	8	144	64	96
7	15	8	225	64	120
8	13	10	169	100	130
9	13	16	169	256	208
10	12	16	144	256	192
11	16	16	256	256	256
12	11	9	121	81	99
13	12	16	144	256	192
14	11	10	121	100	110
15	16	8	256	64	128
16	15	8	225	64	120
Jumlah	205	173	2693	2059	2206

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

$$t = \frac{\overline{X}_1 - \overline{X}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2} - 2r\left(\frac{s_1}{\sqrt{n_1}}\right)\left(\frac{s_2}{\sqrt{n_2}}\right)}}$$

$$t = \frac{12,8125 - 10,8125}{\sqrt{\frac{4,4291}{16} + \frac{12,5625}{16} - 2(-0,2239)\left(\frac{2,1045}{\sqrt{16}}\right)\left(\frac{3,5443}{\sqrt{16}}\right)}}$$

$$t = \frac{2}{\sqrt{0,2768 + 0,7851 - (-0,4478)(0,5261)(0,8860)}}$$

$$t = \frac{2}{\sqrt{0,2768 + 0,7851 - (-0,2355)(0,8860)}}$$

$$t = \frac{2}{\sqrt{0,2768 + 0,7851 - (-0,2086)}}$$

$$t = \frac{2}{\sqrt{1,0619 - (-0,2086)}}$$

$$t = \frac{2}{\sqrt{1,2705}}$$

$$t = 1,5741$$

Tabel Nilai X dan Y *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kontrol

	Kelas Post Eksperimen (X)	Kelas Post Kontrol (Y)	X ²	y ²	XY
	26	10	676	100	260
	27	19	729	361	513
	27	20	729	400	540
	24	17	576	289	408
	24	10	576	100	240
	27	19	729	361	513
	27	16	729	256	432
	26	24	676	576	624
	27	17	729	289	459
	27	20	729	400	540
11	26	18	676	324	468
12	24	17	576	289	408
13	27	21	729	441	567
14	25	18	625	324	450
15	29	16	841	256	464
16	30	17	900	289	510
Jumlah	423	279	11225	5055	7396

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2} - 2r\left(\frac{s_1}{\sqrt{n_1}}\right)\left(\frac{s_2}{\sqrt{n_2}}\right)}}$$

$$t = \frac{26,4375 - 17}{\sqrt{\frac{2,7958}{16} + \frac{12,8666}{16} - 2(-0,6375)\left(\frac{1,6720}{\sqrt{16}}\right)\left(\frac{3,5870}{\sqrt{16}}\right)}}$$

$$t = \frac{9,4375}{\sqrt{\frac{2,7958}{16} + \frac{12,8666}{16} - (-1,275)\left(\frac{1,6720}{\sqrt{16}}\right)\left(\frac{3,5870}{\sqrt{16}}\right)}}$$

$$t = \frac{9,4375}{\sqrt{0,1747 + 0,8041 - (-1,275)(0,418)(0,8967)}}$$

$$t = \frac{9,4375}{\sqrt{0,1747 + 0,8041 - (-1,275)(0,3748)}}$$

$$t = \frac{9,4375}{\sqrt{0,5009}}$$

$$t = \frac{9,4375}{0,7077}$$

$$t = 13,3354$$

Lampiran 6

Uji Linearitas

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Eksperimen Between Groups (Combined)	12,688	7	1,813	,496	,815
* Kontrol Linearity	2,093	1	2,093	,572	,471
Deviation from Linearity	10,595	6	1,766	,483	,805
Within Groups	29,250	8	3,656		
Total	41,938	15			

Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Eksperimen dan Kontrol Based on Mean	2,996	1	30	,094
Based on Median	3,141	1	30	,086
Based on Median and with adjusted df	3,141	1	22,242	,090
Based on trimmed mean	2,962	1	30	,096

Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

	Eksperimen	Kontrol
N	16	16
Normal Parameters ^{a,b} Mean	26,44	17,44
Std. Deviation	1,672	3,558
Most Extreme Differences Absolute	,243	,218
Positive	,243	,111
Negative	-,194	-,218
Test Statistic	,243	,218
Asymp. Sig. (2-tailed)	,012 ^c	,040 ^c
Exact Sig. (2-tailed)	,255	,377
Point Probability	,000	,000

1. Diarag mengi
 2. Diarag mengi
- any tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarag mengi dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Uji Paired Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen

Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Preteset Eksperimen - Postets Eksperimen	-13,62500	1,45488	,36372	-14,40025	-12,84975	-37,460	15	,000

Uji Paired Pretest dan Posttest Kelas Kontrol

Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Pretest Kontrol - Postest Kontrol	-6,62500	4,25637	1,06409	-8,89306	-4,35694	-6,226	15	,000

Lampiran 8

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) TK AL IKHLAS TARAM KECAMATAN HARAU KABUPATEN LIMA PULUH KOTA

Semester/Minggu ke : 2 / 17
Hari, tanggal : Senin, 24 Mei 2021
Kelompok usia : 5 – 6 Tahun
Tema / subtema / sub subtema : Alam Semesta / Benda Langit / Matahari
Kompetensi Dasar (KD) : 1.1 – 1.2 – 2.1 – 2.2 – 2.5 – 3.1 – 4.1 – 3.2 – 4.2 – 3.5 – 4.5 –

3.11 – 4.11

Materi Kegiatan : 1. Alam semesta ciptaan Tuhan
2. Bersyukur
3. Kebersihan diri sendiri
4. Mengetahui apa yang terjadi
5. Bercerita tentang pengalaman
6. Hafalan doa sehari-hari
7. Perbuatan baik terhadap sesama
8. Konsep pengurangan
9. Sajak sederhana

Materi Pembiasaan: 1. Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
2. Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
3. Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan
4. Mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan.

Alat dan bahan : Gambar pola matahari, senter, buku gambar, pensil

A. KEGIATAN PEMBUKA (30 Menit)

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang benda-benda langit
3. Berdiskusi tentang matahari
4. Menyanyi lagu matahari terbenam
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. KEGIATAN INTI (35 Menit)

1. Mengisi pola pada gambar matahari
2. Percobaan membuat cahaya dengan senter
3. Menghitung hasil pengurangan dan penjumlahan dengan gambar matahari
4. Membuat sajak sederhana

C. RECALLING (30 Menit)

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. KEGIATAN PENUTUP (25 Menit)

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
5. Penerapan SOP penutupan

E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
 - a. Bersyukur atas nikmat Tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menyebutkan benda-benda langit
 - b. Dapat menyebutkan guna matahari
 - c. Dapat menyanyi lagu matahari terbenam
 - d. Dapat melakukan percobaan membuat sinar dengan senter
 - e. Dapat membuat mainan dengan mengisi pola pada gambar matahari
 - f. Dapat membuat sajak sederhana

Mengetahui,
Kepala Sekolah

JASMENI S.Pd AUD
NIP: 196610192008012001

Guru Kelompok

ELSI BUANA DEWI, S.Pd

UIN SUSKA RIAU

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TK AL IKHLAS TARAM
KECAMATAN HARAU KABUPATEN LIMA PULUH KOTA

Semester/Minggu ke : 2 / 17
 Hari/tanggal : Selasa, 24 Mei 2021
 Kelompok usia : 5 – 6 Tahun
 Tema/ subtema / sub subtema : Alam Semesta /Benda Langit / Bulan
 Kompetensi Dasar (KD) : 1.1– 1.2 – 2.2 – 2.3 – 2.5 – 3.1 – 4.1 – 3.2 – 4.2 – 3.5 – 4.5 – 3.10 – 4.10

Materi Kegiatan : 1. Alam semesta ciptaan Tuhan
 2. Bersyukur
 3. Mengetahui apa yang terjadi
 4. Mengembangkan hasil karyanya
 5. Menceritakan pengalaman sederhana
 6. Hafalan doa sehari-hari
 7. Perbuatan baik terhadap sesama
 8. Konsep penjumlahan
 9. Menceritakan isi buku

Materi Pembiasaan : 1. Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
 2. Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
 3. Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan
 4. Mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan.

Alat dan bahan : Gambar bulan sabit dan purnama

A. KEGIATAN PEMBUKA (30 Menit)

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang bulan
3. Berdiskusi tentang terjadinya malam
4. Menyanyi lagu ambilkan bulan
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. KEGIATAN INTI (35 Menit)

1. Guru mengajak anak mengamati alat dan bahan yang disediakan
2. Guru menanyakan konsep warna, bentuk yang ada digambar
3. Guru menanyakan kepada anak dimana mereka pernah melihat bentuk/ gambar
4. Guru mempersilahkan anak mengelompokkan alat dan bahan sesuai dengan konsep kegiatan yang mereka pahami
5. Anak melakukan kegiatan sesuai yang diamati :
 - a. Kolase pada gambar bulan
 - b. Mengucapkan syair lagu ambilkan bulan
 - c. Membedakan bulan sabit dan bulan purnama
 - d. Mencocokkan benda dengan angka

C. RECALLING (30 Menit)

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

D. KEGIATAN PENUTUP (25 Menit)

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
5. Penerapan SOP penutupan

E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
 - a. Bersyukur atas nikmat Tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menceritakan benda-benda langit
 - b. Dapat menceritakan terjadinya hujan
 - c. Dapat menyanyi lagu ambilkan bulan
 - d. Dapat membuat mainan dengan tehnik kolase pada gambar bulan
 - e. Dapat membedakan bulan sabit dan bulan purnama
 - f. Dapat mencocokkan benda sesuai gambar

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelompok

JASMENI S.Pd AUD
NIP: 196610192008012001

ELSI BUANA DEWI, S.Pd

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TK AL IKHLAS TARAM
KECAMATAN HARAU KABUPATEN LIMA PULUH KOTA

Semester/Minggu ke : 2 / 17
 Hari/tanggal : Senin, 31 Mei 2021
 Kelompok usia : 5 – 6 Tahun
 Tema/ subtema / sub subtema : Alam Semesta /Benda Langit / Bintang
 Kompetensi Dasar (KD) : 1.1– 1.2– 2.2 – 2.3 – 2.5– 2.7– 3.1 – 4.1 – 3.2 – 4.2 – 3.10 – 4.10 – 3.13 – 4.13

Materi Kegiatan :

1. Alam semesta ciptaan Tuhan
2. Bersyukur
3. Mengembangkan hasil karyanya
4. Menceritakan pengalaman sederhana
5. Mengendalikan emosi
6. Hafalan doa sehari-hari
7. Perbuatan baik terhadap sesama
8. Menceritakan isi buku
9. Beradaptasi dengan lingkungan sekitar

Materi Pembiasaan :

1. Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
2. Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
3. Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan
4. Mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan.

Alat dan bahan :Kertas lipat, APE jam

A. KEGIATAN PEMBUKA (30 Menit)

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang bintang
3. Berdiskusi tentang terjadinya malam
4. Permainan fisik lintang alihan
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. KEGIATAN INTI (35 Menit)

1. Guru mengajak anak mengamati alat dan bahan yang disediakan
2. Guru menanyakan konsep warna, bentuk yang ada digambar
3. Guru menanyakan kepada anak dimana mereka pernah melihat bentuk/ gambar
4. Guru mempersilahkan anak mengelompokkan alat dan bahan sesuai dengan konsep kegiatan yang mereka pahami
6. Anak melakukan kegiatan sesuai yang diamati :
 - a. Melipat kertas membuat bentuk bintang
 - b. Menghitung bentuk bintang
 - c. Meneruskan pola bentuk benda–benda langit (matahari, bulan, bintang)
 - d. Menyebutkan konsep waktu (kapan bintang bersinar)

C. RECALLING (30 Menit)

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

D. KEGIATAN PENUTUP (25 Menit)

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
5. Penerapan SOP penutupan

E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
 - a. Bersyukur atas nikmat Tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menyebutkan konsep waktu bintang bersinar
 - b. Dapat melakukan permainan fisik lintang alihan
 - c. Dapat melipat kertas menjadi bentuk bintang
 - d. Dapat menghitung bentuk-bentuk bintang
 - e. Dapat meneruskan pola bentuk benda-benda langit

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelompok

JASMENI S.Pd AUD
NIP: 196610192008012001

ELSI BUANA DEWI, S.Pd

UIN SUSKA RIAU

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TK AL IKHLAS TARAM
KECAMATAN HARAU KABUPATEN LIMA PULUH KOTA

Semester/Minggu ke : 2 / 17
 Hari/tanggal : Sabtu, 5 Juni 2021
 Kelompok usia : 5 – 6 Tahun
 Tema / subtema / sub subtema : Alam Semesta / Benda Langit / Pelangi
 Kompetensi Dasar (KD) : 1.1 – 1.2 – 2.2 – 2.3 – 2.5 – 3.1 – 4.1 – 3.2 – 4.2 – 3.8 – 4.8 – 3.13 – 4.13

Materi Kegiatan : 1. Alam semesta ciptaan Tuhan
 2. Bersyukur
 3. Mengetahui apa yang terjadi
 4. Mengembangkan hasil karyanya
 5. Menceritakan pengalaman sederhana
 6. Hafalan doa sehari-hari
 7. Perbuatan baik terhadap sesama
 8. Suasana desa, kota
 9. Beradaptasi dengan lingkungan
 Materi Pembiasaan : 1. Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
 2. Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
 3. Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan
 4. Mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan.

Alat dan bahan : Krayon, gambar pelangi, gunting

A. KEGIATAN PEMBUKA (30 Menit)

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang pelangi
3. Berdiskusi tentang terjadinya pelangi
4. Bersenandung sesuai lagu pelangi
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. KEGIATAN INTI (35 Menit)

1. Guru mengajak anak mengamati alat dan bahan yang disediakan
2. Guru menanyakan konsep warna, bentuk yang ada digambar
3. Guru menanyakan kepada anak dimana mereka pernah melihat bentuk/ gambar
4. Guru mempersilahkan anak mengelompokkan alat dan bahan sesuai dengan konsep kegiatan yang mereka pahami
5. Anak melakukan kegiatan sesuai yang diamati
 - a. Permainan warna dengan krayon (gambar pelangi)
 - b. Menggunting bentuk pelangi
 - c. Melengkapi kata di bawah gambar pelangi
 - d. Bercerita pengalaman

C. RECALLING (30 Menit)

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain (teknik usap abur)
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. KEGIATAN PENUTUP (25 Menit)

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
5. Penerapan SOP penutupan

E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
 - a. Mensyukuri keagungan Tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menceritakan tentang pelangi
 - b. Dapat menyebutkan warna pelangi
 - c. Dapat membuat permainan warna dengan tehnik usap abur
 - d. Dapat menggunting bentuk pelangi
 - e. Dapat melengkapi kata di bawah gambar pelangi

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelompok

JASMENI S.Pd AUD
NIP: 196610192008012001

ELSI BUANA DEWI, S.Pd

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DOKUMENTASI



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.